09 252 2018 | КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ
2 ПОСТЕРА \ 1 DVD
WWW.IGROMANIA.RU

ИГРОМАНИЯ

16+

MARVEL'S SPIDER-MAN
ВЕТЕР В ВОЛОСАХ

DYING LIGHT 2
ПОСТЗОМБИАПОКАЛИПСИС

THIS IS THE POLICE 2
ЭТА СЛУЖБА И ОПАСНА И ТРУДНА

BEYOND GOOD & EVIL 2
ИГРА ЗА ГРАНЬЮ

CALL OF DUTY: BLACK OPS 4 • HITMAN 2 • STONESHARD • CONQUEROR'S BLADE • CROWFALL
THE CREW 2 • MARIO TENNIS ACES • UNRAVEL TWO • JURASSIC WORLD EVOLUTION • PUBG
WARHAMMER 40 000: INQUISITOR — MARTYR • OCTOPATH TRAVELER • LUST FOR DARKNESS
WRECKFEST • ONRUSH • WARIOWARE GOLD • ADVENTURE TIME: PIRATES OF THE ENCHIRIDION

ИГРОМАНИЯ

КИНО

Наш YouTube-канал о кино и сериалах

youtube.com/IgromaniaKino

Монтирует «Игромания», пишет «Мир фантастики»

- Самые быстрые обзоры новинок
- Видеоверсии статей из «Мира фантастики»
- Новости кино каждую неделю
- Интересные факты о любимых фильмах
- Киноляпы
- Топы лучших картин
- И многое другое

Нас больше 370 тысяч
Присоединяйтесь и вы!

16+

РЕКЛАМА

ЗДРАВСТВУЙТЕ, ДОРОГИЕ ЧИТАТЕЛИ!

Лето стремительно подходит к концу. Вот я на фотографии стою, жмурясь от солнышка, готовый отбиваться первым попавшимся под руку предметом от огромных комаров. Но совсем скоро день станет предательски коротким, зонтом супруги придётся защищаться от дождя, а не от кровососов, и мы все вообще перестанем выходить на улицу, потому что настанет пора осенних релизов.

Летом обычно выходят небольшие приятные игры, которым не под силу тягаться с AAA-проектами на осенне-предрождественском отрезке года. **Mario Tennis Aces**, **Unravel Two**, **This is the Police 2**, **Jurassic World Evolution**, **WarioWare Gold**, **Adventure Time: Pirates of the Enchiridion**, **Haimrik**, **The Awesome Adventures of Captain Spirit**, **Captain Toad: Treasure Tracker** – вот что скрашивает теплые деньки в перерывах между купанием, вскапыванием грядок и прохождением старых добрых хитов.

Можно даже сказать, что это такие «курортные романы». Романы в смысле «новеллы», но если вас какая-то лёгкая игра прямо вот зацепит – тогда уже и в романтическом. Только летом мы можем по полной прочувствовать всю прелесть чего-то необычного и неформатного, потому что, как бы парадоксально это ни звучало, осенью начнётся настоящая жара, и, повторяю, нам будет немножко не до того.

Но, разумеется, этот номер состоит далеко только из «курортных романов», хотя они, пожалуй, стали его центральной темой. В нём нашлось место и завлекательным превью грядущих хитов: **Beyond Good & Evil 2** и **Dying Light 2**, которые придётся подождать, да ещё **Marvel's Spider-Man** и **Call of Duty: Black Ops 4**, а они попадут на прилавки уже совсем скоро.

Кроме того, в разделе спецматериалов мы как следует прошерстили **Detroit: Become Human** и **World of Warships** – поискали глубинный смысл в не совсем игре Дэвида Кейджа и проследили, как менялась с момента выпуска главная военно-морская игра современности.

Вдохните полной грудью аромат типографской краски – и приятного чтения!

Евгений Пекло

Вы можете купить «Игроманию» через **journalshop.ru/igromania**.

peklo@igromania.ru

ИГРОМАНИЯ
Издается с 1997 года

Журнал «Игромания»

Главный редактор Евгений Пекло
Редакторы Дмитрий Колганов, Родион Ильин
Дизайн и вёрстка Евгений Загатин, Денис Недыпич
Обложка Евгений Загатин
Корректор Анна Полянская

Видеоотдел

Главный редактор YouTube-канала Александр Шакиров
Руководитель продакшена и постпродакшена Александра Строганова
Режиссеры монтажа Анатолий Ефремов, Богдан Зиновий
Контент-редактор Владимир Фетисов

Объединённая редакция

Екатерина Жорова, Лев Левин, Денис Павлушкин, Дмитрий Шепелёв

Издатель – ООО «Игромедиа»

Генеральный директор Евгений Исупов
Учредители журнала Евгений Исупов, Александр Парчук
Директор по производству Азам Данияров
Исполнительный директор Эдуард Клишин

Реклама

Руководитель отдела Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Менеджеры Анастасия Елагина, Алексей Ильин

Распространение

Юлия Поржежинская (yulia@igromania.ru)
e-mail vozvrat@igromania.ru

Для связи

Адрес 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, 56, с. 32
Тел./факс (495) 730 4014
e-mail editorsite@igromania.ru

Подписка

journalshop.ru/igromania/

16+

Информация

Если у вас возникли технические трудности с запуском мобильных приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mobile@igromania.ru или по телефонам редакции.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дискового приложения. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в ООО «Вива-Стар»
107023, г. Москва, ул. Электрозаводская, д. 20, стр. 3
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2018 © Igromania, 1997-2018
Тираж 16 530 Circulation 16 530

Импортер в Беларусь. ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, 57 Б, офис 123, тел. +375 17 331 94 27 (41)

СОДЕРЖАНИЕ №09 (252) 2018

08 DYING LIGHT 2
ЗОМБИ НАШЕ ВСЁ

106 PUBG НЕ УМИРАЕТ
ПУЛЬС НОРМАЛЬНЫЙ!

04–29 В РАЗРАБОТКЕ

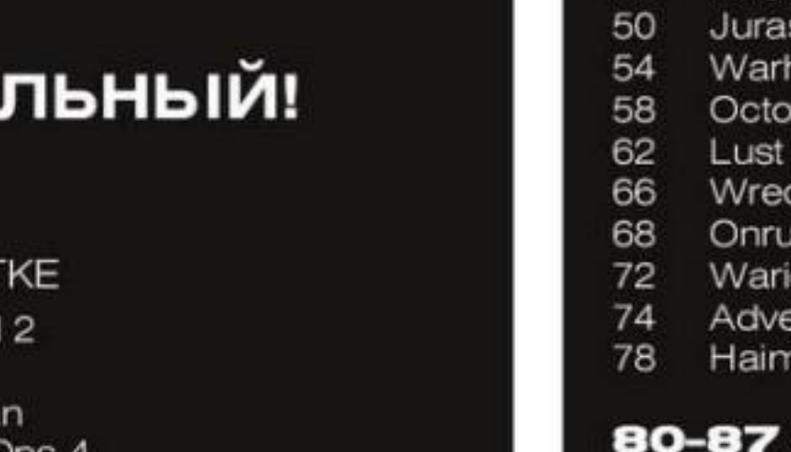
04 Beyond Good & Evil 2
08 Dying Light 2
10 Marvel's Spider-Man
12 Call of Duty: Black Ops 4
16 Hitman 2
18 Stoneshard
22 10 фактов о Conqueror's Blade
24 Crowfall
26 Nintendo Level Up Days

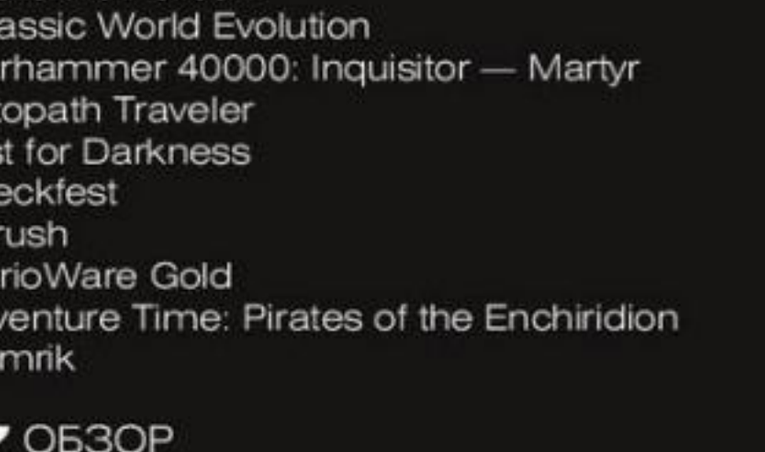
30–79 ВЕРДИКТ

30 The Crew 2
36 Mario Tennis Aces
40 Unravel Two
44 This is the Police 2
50 Jurassic World Evolution
54 Warhammer 40000: Inquisitor — Martyr
58 Octopath Traveler
62 Lust for Darkness
66 Wreckfest
68 Onrush
72 WarioWare Gold
74 Adventure Time: Pirates of the Enchiridion
78 Haimrik

80–87 ОБЗОР

80 The Awesome Adventures of Captain Spirit
82 Captain Toad: Treasure Tracker
84 Project Pastorate
86 Hyper Sentinel
87 Everspace: Encounters





12 CALL OF DUTY: BLACK OPS 4
ТЕПЕРЬ ТЕБЕ НУЖНА КОМАНДА!

30 THE CREW 2
СЛИШКОМ АРКАДНО

44 THIS IS THE POLICE 2
ВСЕХ БЫ УВОЛИЛ!

ПОСТЕРЫ

Marvel's Spider-Man
Dying Light 2

РЕКЛАМА

Обложка
ООО «Игромедиа» 2
ООО «Игромедиа» 3
LG 4

04 BEYOND GOOD & EVIL 2 ЗВЕРУШКИ В КОСМОСЕ

10 MARVEL'S SPIDER-MAN ДРУЖЕЛЮБНЫЙ СОСЕД

88–109 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

88 Detroit: Become Human лучше, чем вы думаете
92 Топ-10 игр для дня ВМФ
96 Эволюция World of Warships
102 Лучшие танки «Проекта Армата»
106 PUBG отнюдь не умирает

110–111 КИНО

110 «Человек-муравей и Оса»

112 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

112 AData SX8200NP с контроллером Silicon Motion

BEYOND GOOD & EVIL 2

ЭТО NO MAN'S SKY, КОТОРЫЙ МЫ ЗАСЛУЖИЛИ

РОДИОН ИЛЬИН

После представления сногсшибательного трейлера **Beyond Good & Evil 2** в рамках E3 2018 всех волнует главным образом одно: откуда взялась Джейд в приквеле BG&E?! Ведь она, по идее, ещё не родилась!

Увы, ответ остался неизвестным даже после закрытого пресс-показа геймплейного демо, проведённого продюсером Гийомом Брюнье. Зато разработчик поведал немало любопытного про другие вещи: например, про кооператив и три уровня локаций. Да, всю игру можно пройти с другом. Именно в таком онлайновом режиме журналистам показали, как устроены местные катакомбы – заброшенный храм под Городом Ганеши. В демке один из помощников Гийома играл за гибрида обезьяны (но это был не Нокс!), а второй – за девушку, похожую на Шани.

Но сперва немного предыстории.

ВНАЧАЛЕ БЫЛА ЭКСПЕДИЦИЯ

В прошлогоднем трейлере мы видели, как Дакини, капитан космических пиратов, отправляется на поиски загадочного портала Мокша, сокрытого в глубинах галактики. Существует множество легенд о Мокше, и одна из них гласит, что портал должен привести гибридов (полулюдей-полузверей) к «земле обетованной», где они будут свободны. Однако во время миссии Дакини бесследно исчезает.

Спустя ещё одну E3 мы узнали, что Шани, помогавшая раздобыть носитель с координатами для той экспедиции, теперь капитан на корабле Гада и намерена самостоятельно отыскать Мокшу. И вот мы видим, как легендарная команда исследует дальний космос за пределами Системы-3. Где-то в этот хронологический промежуток происходит та самая головокружительная погоня над ледяной поверхностью планеты из нового трейлера и сенсационная встреча со злейшим врагом – Джейд.

Игроку в роли капитана космических пиратов нужно раскрыть тайну исчезновения Дакини и Легендарной экспедиции (как её в итоге нарекли), а заодно разузнать, что же находится по ту сторону врат Мокша. Видимо, мы всё же доберёмся до заветной цели и даже пройдём дальше.

В ИГРЕ динамическая смена времени суток, а города будут расти и развиваться во время прохождения

Разработчики обещают рассказать побольше об истории игровой вселенной: например, как самая первая экспедиция покинула Землю, как открыла Систему-3 и почему колонисты в конечном счёте стали бесплодными. Ведь мы уже знаем, что единственный для них способ выжить – клонировать себя и своих рабов-гибридов.

Beyond Good & Evil 2 – приключенческий ролевой экшен, так что сперва мы в редакторе создадим самого себя – клона. Каждый житель системы происходит от ДНК первых колонистов: вы вольны выбрать пол персонажа, расу, настроить внешность, принарядить героя и украсить татуировками по вкусу. При этом у всякого клона есть заданная цель и позиция в обществе:

ПО ВИЗУАЛЬНОЙ СТИЛИСТИКЕ игра отчасти напоминает мультфильм, здакий рисованный sci-fi

БЫСТРО ПЕРЕМЕЩАТЬСЯ ПО ГОРОДУ помогут перчатка, стреляющая крюком, и реактивный ранец

COMA – спутник планеты Дьяус (Dyaus) и находится на синхронной орбите, так что одна её сторона всегда повёрнута к планете, а другая обращена в открытый космос

NPC будут относиться к игроку по-разному, в зависимости от пола и вида

например, обезьяноподобные существа – превосходные шахтёры, но некоторым из них удаётся сбежать и самим распоряжаться своей судьбой.

Самый простой способ начать жизнь с чистого листа в Системе-3 – стать пиратом: в их сообществе люди и гибриды вместе живут и сражаются против рабства. Созданный герой де-факто станет таким же бунтарём.

УЧЁНЫЕ-ЖИВОДЕРЫ

Итак, два свежесгенерированных персонажа оказываются в мрачных тоннелях заброшенного храма, где оборудованы лаборатории для проведения экспериментов над гибридами обезьян. Здешние учёные состоят в культе Химеры – его члены посвятили себя злодейским научным изысканиям. Тут же можно отыскать «запчасти» для гибридов, которые правительство попросту выбросило: когда рабу нездоровится, его проще заменить, чем лечить.

Пока герои осматриваются, Гийом уверяет публику в том, что кооперативный режим вовсе не обязывает игроков ходить друг за другом хвостом: вы всегда можете разделиться и заниматься разными делами. В этот момент два персонажа и впрямь разбегаются по разным залам, шаря в поисках полезностей и выбивая дурь из разрозненных последователей культа.

За всё время презентации прессу так и не подпустили к геймпадам, а потому я не могу сказать, как ощущается боёвка, но выглядит она скорее аркадной, нежели в духе того же «Ведьмака» или показываемой по соседству **Cyberpunk 2077**. Однако я заметил, что в тесных коридорах ставка делается в основном на ближний бой (меч и энергетический щит – идеальный выбор для таких спаррингов). В особо горячие моменты можно использовать усиления – в демо продемонстрировали «замедление» и «паралич». Первая способность включает slo-mo вокруг отдельно взятого врага (выглядит как сияющий купол), а вторая на время обездвиживает. Подобного рода усиления можно найти или купить.

Будет нечто похожее на камеру для исследования местности из первой BG&E – высокотехнологичное устройство Spyglass. Если просканировать противника, камера выдаст информацию про его оружие, усиления и другие полезные мелочи для про-

В ГОРОДЕ можно встретить даже туристов с фотоаппаратами – они обычно глазеют на какую-нибудь футуристичную индийскую статую

работки дальнейшей стратегии. К слову, сканировать можно и нужно не только врагов, но и освобождённых заложников: так куда проще решить, принимать ли новичка в команду. Да, к парочке, играющей в кооперативе, может добавиться и сопартиец под управлением ИИ.

ГОРОД ГАНЕШИ

После зачистки лабораторий герои выбрались на свежий воздух, а журналисты увидели Город Ганеши во всей красе – многоярусный полис с футуристическими и в то же время типично индийскими (и другими восточными) мотивами в архитектуре. Согласно мифологии игры, когда самая первая космическая экспедиция обнаружила Сому, её поверхность напомнила переселенцам земли Индии. В итоге вдали от Земли зародилась «новая Индия», а столицу посвятили благожелательному божеству с головой слона – Ганеше.

У Сомы особая экосистема: на одной стороне богатая флора и фауна, леса и пустыни, на оборотную же постоянно сыплются метеориты, образуя бесчисленное множество кратеров. Это породило ещё пущее эксплуататорское беззаконие в отношении гибридов: люди стали отправлять их за драгоценными минералами из метеоритов – по сути, на верную смерть, – обещая освобождение от рабства в обмен на редкий материал.

Всё это вылилось в изрядную социальную напряжённость и расслоение в обществе: в нижней части города – трущобы, где прозябают гибриды, а на верхних ярусах живут люди. Чем выше уровень, тем богаче жители и помпезнее окружение: дорогие магазины, храмы, исполинские статуи с неоновой подсветкой и голограммами, огромные муралы на зданиях. Последние, кстати, могут предлагать сами фанаты Beyond Good & Evil: работы будут отбираться в сотрудничестве с компанией **HitRecord** Джозефа Гордона-Левитта, и те, что пройдут отбор, будут оплачены, а имена авторов – увековечены в титрах.

МАТЕРИНСКИЙ КОРАБЛЬ можно покинуть в любой момент и в любой точке пространства: скафандр с силовым полем и реактивный ранец не дадут персонажу погибнуть

Мегаполис бесшовный – игрок волен двигаться куда глаза глядят. Следовать проторёнными маршрутами необязательно: любую пробку разрешается облететь снизу или сверху. В нашем распоряжении, по обещаниям Гиймо, будет уйма техники, но пока продемонстрировали только мощный и зверски быстрый ховербайк, он же воздушный мотоцикл, и упомянули истребитель. Именно на ховербайке герои прошлогоднего трейлера, петляя, уходили от погони.

Но просто так кататься скучно. Чтобы продвинуться по сюжету – а BG&E2 ориентирована на сюжет, и это постоянно подчёркивают, – нужно брать квесты у персонажей в разных частях города. Система хорошо знакома любому, кто играл в **GTA**: ключевые герои бессмертны, и их всегда можно найти в одних и тех же местах, а выполнять миссии дозволено в любом порядке.

Есть и масса внесюжетных занятий для тех, кто любит изучать каждый закоулок: уже упомянутый Spyglass пригодится и для прогулок по улицам – поможет добыть новую информацию про город и персонажей. Например, можно просканировать и ограбить банк или попытаться атаковать полицейский участок, чтобы расширить команду материнского корабля-базы, вытащив пиратов из заключения.

МАТЕРИНСКИЙ КОРАБЛЬ

Гигантский корабль, зависший в двухстах километрах над поверхностью Сомы, – это база игрока, его логово, а также гараж для техники поменьше. Мы будем возвращаться на материнское судно с заданий, прокачивать его (в демке космолёт кастомизиро-

КАТАТЬСЯ НА ХОВЕРБАЙКЕ предстоит под песни радиостанции «Радио Гепард». Некоторые композиции, как и внутриигровые арты, будут созданы поклонниками в соответствии с договорённостями со студией HitRecord

вали под облик корабля Гада из ролика), комплектовать гибридами разных специальностей (от повара до электрика) и путешествовать от планеты к планете.

Разработчики поставили себе целью создать бесшовный геймплей без единого загрузочного экрана: чтобы игроки не чувствовали перехода между околоземными и космическими этапами и воспринимали игровой процесс как единое целое.

Космическую часть показали наиболее скупо (видимо, она ещё на ранней стадии разработки). Но планы уже грандиозные: авторы хотят позволить игрокам высаживаться на всех планетах и спутниках, которые попадутся на пути. А это десятки и сотни космических тел!

Сразу вспоминается история с **No Man's Sky** и её безжизненной вселенной, где нечего делать, но в Ubisoft веры всё же несравнимо больше, да и ресурсы у них иные. Ну а мыслят разработчики в очень обнадёживающем направлении: надеются воссоздать дух космических приключений. К примеру, можно будет из космоса заметить на одной из планет загадочные рисунки вроде тех, что в пустыне Наска в Перу. Кому же не захочется исследовать такую диковинку – однозначный «крючок» для игрока?

И наконец, последнее, что показали, – это галактический перископ (Galaxy Viewer). По сути – навороченная карта, что позволит исследовать планеты и Сому, отмечая локации, где вы уже были, а также приближать камеру к интересным местам на поверхностях космических тел и увеличивать масштаб для полного обзора всей Системы-3 со звездой Сурья в центре. Масштабно и впечатляюще, как и ожидалось.

Дело – за реализацией.

■■■

Пока Good & Evil 2 производит самое лучшее впечатление – для меня это отныне одна из самых ожидаемых игр Ubisoft. Да, это проект трудной судьбы, его анонсируют и начинают делать уже второй раз, но вера в успех французов живёт: столь масштабные космические приключения выходят нечасто. Однако раньше 2020 года ждать проект вряд ли имеет смысл. Думаю, на следующей E3 мы снова окажемся на закрытом показе. ■

ГОРОД за пятнадцать лет обрёл несколько фантасмагорический облик

DYING LIGHT 2

БУДЕТ ЛУЧШЕЙ В ИСТОРИИ ИГРОЙ ПРО ЗОМБИ

АЛЕКСЕЙ КОРСАКОВ

Ещё в 2011 году, в боевике **Dead Island**, польская студия **Techland** вывела собственную формулу успешного зомби-боевика: «открытый мир + упор на ближний бой от первого лица + много видов оружия и мертвецов». С тех пор команда продолжала допиливать концепцию, то застревая на месте (**Dead Island: Riptide**), то совершая мощный рывок (**Dying Light**). Но даже лучшие проекты поляков претендовали на звание не более чем неплохих экшенов на пару вечеров. А вот **Dying Light 2** имеет все шансы стать выдающейся игрой. Во всяком случае, её презентация на E3 была одним из самых приятных сюрпризов всей выставки.

НА ДВОРЕ СРЕДНЕВЕКОВЬЕ

Место действия – некий неназванный европейский город, напоминающий Прагу. С начала эпидемии прошло пятнадцать лет. Этого хватило, чтобы цивилизация откатилась до средневекового уровня. Среди выгоревших высоток крутится ветряная мельница, над проспектами натянуты подвесные мостики и хлипкие переходы, а монументальные старинные здания облеплены хибарами.

Электричество всё ещё в ходу, но стало огромной ценностью: ультрафиолетовые лампы отгоняют ночную нечисть. Частенько рядом с лампами на столбах висят и свежие трупы – местная власть вершит суд быстро и жёстко. Несогласные с диктатурой и прочие маргиналы сбиваются в банды, каждая со своими порядками и целями.

ЛЮДИ смогли оживить мёртвый город. Новые улицы пролегли прямо над старыми кварталами

Именно на группировки завязана важная часть геймплея. Главный герой – а это, к слову, уже не Кайл Крейн – может брать квесты у любой и каждый раз немного изменяет игровой мир, помогая законникам, анархистам или уголовникам. На выставке наглядно показали систему, что просчитывает последствия принятых решений, – своеобразную паутину с сотней ячеек-событий.

Отбили у бандитов водонапорную башню – нить повествования прошла одним путём. Заключили с грабителями мирный договор – совсем иные события и их результаты. На улицах, к примеру, может появиться бесплатная кристально чистая вода, но попутно увеличится количество озлобленных бродяг, стянувшихся сюда со всей округи. Разработчики утверждают, что

ЧЕСТНЫЕ ПОЕДИНКИ окончательно вышли из обихода

ЭПОПЕЯ С ЗОМБИ началась фактически с тропического рая в Dead Island

ОПОЛЧЕНЕЦ вооружен копьём. Патроны, видимо, давно закончились

при любом выборе мы уткнёмся в результат собственных действий. Однозначно «хороших» вариантов попросту нет, и часто игра будет ставить нас перед дилеммой: поступить плохо или омерзительно.

На E3 Dying Light 2, ко всеобщему удивлению, представлял сам Крис Авеллон, создатель **Planescape: Torment**, **Fallout 2** и **Icewind Dale** (и ещё уймы крутейших ролевых игр!). Причём, как выяснилось, в Techland он не какой-то приглашённый консультант, а нарративный дизайнер проекта. То есть именно Авеллон отвечает за то, чтобы вся эта система с выборами и их последствиями работала не формально, а на деле – влияя на геймплей и историю. К тому же в команду создателей перешли сценаристы третьего «Ведьмака», ответственные за сюжетную линию Кровавого Барона. Мощное пополнение, мягко говоря.

ДЖАЗ И МРАКОБЕСИЕ

Также Techland бережно переносит в продолжение три главных элемента первой игры: паркур, драки с применением холодного оружия и важность цикла «день-ночь».

Акробатика выглядит по-прежнему прекрасно, хотя разработчики обещают сделать экстремальное перемещение ещё более удобным и интуитивно понятным. Главный герой демонстрирует чудеса ловкости, не сбавляя темпа. В ролике нам показали, как он уходит от погони, ловко проскальзывая в окно, и перепрыгивает улицу, оттолкнувшись от фонарного столба. Затем бегун съезжает по стене высотного здания, разрезая ножом ткань рекламного плаката.

Драки с бандитами в Dying Light 2 будут жёсткими и быстрыми, во многом похожими на то, что было, к примеру, в **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay**. Местные вооружены копьями, дубинками и всякими кустарными секирами, собранными из того, что нашлось в подворотнях.

Будут и зрелищные контекстные расправы: в демонстрации герой, ухватившись за перекладину над дверным проёмом, мощно бьёт обеими ногами несчастного бандита. Возросшая интерактивность позволит швырять в неприятеля тяжёлые предметы или быстро обзавестись оружием, вырвав, к примеру, из земли дорожный знак.

Смена времени суток, как и в первой игре, крайне важна для геймплея: ночью мутанты обретают почти что демоническую силу и пытаются добраться до человеческой плоти с удвоенным энтузиазмом. Возможно, в сиквеле будет сюжетно обыграна та самая ультрафиолетовая защита, ведь именно благодаря ей выжившие смогли прийти в себя и организоваться в какое-нибудь сообщество. Ночью наверняка будет происходить всё самое страшное.

Таким образом, игра чётко делит круг задач и противников в соответствии с суточным циклом. Днём мы выполняем квесты и имеем дело с людьми, после заката – выживаем и сражаемся с зомби. Разработчики, кстати, упомянули, что мертвецы стали опаснее. За прошедшие годы упыри, видимо, эволюционировали.

■■■

Techland утверждают, будто нелинейность их проекта так высока, что каждый геймер получит именно свой, неповторимый, игровой опыт. Заявление настолько же громкое, насколько стандартное, – всё это мы слышали от рекламщиков уже десятки раз. Однако участие Криса Авеллона и команды «Ведьмака» побуждает верить словам поляков. Напрасно или нет, узнаем в следующем году. ■

ПО ЭТОМУ РЕКЛАМНОМУ ПЛАКАТУ можно быстро соскользнуть вниз. Был бы нож под рукой...

ГАРАНТИРОВАННЫЙ СПОСОБ доказать правоту в споре

MARVEL'S SPIDER-MAN

ПОРАЖАЕТ МАСШТАБОМ

АЛЕКСЕЙ КОРСАКОВ

У **Insomniac Games** прекрасное портфолио: не похожие друг на друга серии **Spyro**, **Ratchet and Clank** и **Resistance** закрепили за студией репутацию разработчика, способного сделать увлекательным буквально что угодно. А сейчас мастера из Insomniac завершают работу по лицензии Marvel: нас ждёт история одного укушенного пауком юноши – только для PS4.

ЖИЗНЬ ПИ

В новой игре Питер Паркер, как и следовало ожидать, много и эффектно дерётся и демонстрирует фантастические трюки. Всё это мы уже видели не раз: превосходная **Ultimate Spider-Man** (2005) от команд **Beenox** и **Treyarch** (авторов нескольких **Call of Duty**) выдавала подобный геймплей щедрыми адреналиновыми порциями. А в игре от Insomniac в числе навыков Паука появится зрелищный паркур с пробежками по стенам и скольжением по офисным столам. Свежо, хотя корневой механикой паркурные фокусы не станут.

Ещё свежее – возможность поиграть за Питера без яркого костюма и маски. Внушительную часть геймплея Паркер просто ходит по городу в обычной одежде, общается с NPC и плавно двигается по сюжету. Правда, частенько приходится спешно переодеваться: юношу преследуют неприятности. Но сногсшибательная новость в другом: судя по всему, нам позволят поиграть и за Мэри-Джейн! Такого мы раньше точно не видали.

К слову, основной сюжет в **Marvel's Spider-Man** самостоятелен: он не взят из обширной библиотеки комиксов и не повторяет истории голливудских экранизаций. В области сценария студия Insomniac тесно сотрудничала с командой Marvel, и нарратив строили общими усилиями.

Паркер столкнётся не только с обычными криминальными элементами, но и с суперзлодеями – убернегодяев из комиксов в новой игре мы увидим множество. Обязательно будут Скорпион, Мистер Негатив, Кингпин, Носорог, Стервятник (недавняя роль великолепного Майкла Китона), Электро и ещё один пока неведомый злодей. А вот союзников из стана супергероев мы, скорей всего, не увидим. В упомянутой Ultimate Spider-Man засветились Фантасти-

ПАРКЕР в цивильной одежде. Уникальное для геймдева зрелище...

ОБЩИЙ НАСТРОЙ ИГРЫ будет мрачнее того, к которому привыкли юные фанаты Паука

ПАРКЕР НЕ ГНЁТ пальцы попусту

ческая четвёрка и Росомаха, но в Insomniac считают, что герой должен быть один.

ПАУК В БОЛЬШОМ ГОРОДЕ

Действие Marvel's Spider-Man развернётся в Нью-Йорке. И открытый мир, по словам разработчиков, будет попросту огромным. По сравнению с **Sunset Overdrive**, предыдущей «песочной» работой студии, размер игровой карты увеличится в четыре-шесть раз, а вся обширная территория откроется для исследования сразу.

Творческий директор проекта Билл Роузман рассказал, что город в Marvel's Spider-Man не копирует реальный Нью-Йорк – это скорее фантазия на тему Большого Яблока. На карте марвеловского NYC появятся культовые места из комиксов, а весь мегаполис пропустят через фильтр супергеройского сеттинга: при создании декораций разработчики ориентировались в первую очередь на графические романы о Человеке-пауке.

Кроме того, уже давно ходят слухи о том, что Marvel хотят создать единую игровую вселенную по аналогии с «Мстителями». Но, когда на E3 журналисты попытались расспросить Роузмана о связи игры от Insomniac с **The Avengers Project**, чьим издателем выступит **Square Enix**, творческий директор Marvel's Spider-Man начал вести себя подчёркнуто скрытно. Это неспроста! Что ж, ждём новостей о кроссовере.

УДАРЫ В ПРЫЖКЕ

А что насчёт собственно геймплея: акробатики на паутине и зрелищных драк?

С полётами в Marvel's Spider-Man всё будет прекрасно. Разработчики рассказывают, что для паутины на зданиях расположили точки, за которые можно зацепиться. И точек этих так много, что все скачки и раскачивания совершаются едва ли не интуитивно: игроку не придётся нащупывать скриптовый крючок, чтобы выстрелить в него нитью, – достаточно просто задать направление движения.

А вот из боевых навыков Человека-паука команда Insomniac выжала, кажется, всё до последней капли. Каких только чудес супергеройского кунг-фу не демонстрирует Паук! Питеру в игре двадцать три года – он уже не пубертатный подросток, так что и дерётся более жёстко, если сравнить с детскими шлепками Тома Холланда из последних «Мстителей».

В Marvel's Spider-Man Паркер бьёт врага ногами и руками, нападает в лоб и со спины, на земле и в воздухе. Он отталкивается от стен и колонн, цепляет паутиной предметы окружения, чтобы швырять ими в злодеев, а в одной из продемонстрированных сцен даже вырвал из лап преступника полицейский щит – после чего тяжёлый снаряд, раскрученный на паутине, оглушил сразу троих недоброжелателей. Отдельно отметим грамотное и ненавязчивое использование замедления: slo-mo включают буквально на пару секунд именно тогда, когда нужно выделить удачную хореографию драк.

Многие механики основаны на стелсе и контратаках, и здесь новый Spider-Man уже напоминает о серии **Arkham**: вместо лобовых атак Питер вылавливает одиночных врагов и бережно обездвиживает их паутиной. Впрочем, за сходство с играми серии Arkham ругать команду Insomniac не хочется: речь идёт скорее о заимствовании удачных геймплейных идей, нежели о слепом подражании.

■■■

У ребят из Insomniac получается очень большая игра – нас ждёт, пожалуй, самое масштабное приключение Питера Паркера в мире видеоигр. И увидим мы его уже скоро: релиз назначен на сентябрь 2018 года. ■

CALL OF DUTY: BLACK OPS 4

ЗАМЕТНО ПОВЗРОСЛЕЛА

СЕРГЕЙ КАНУННИКОВ

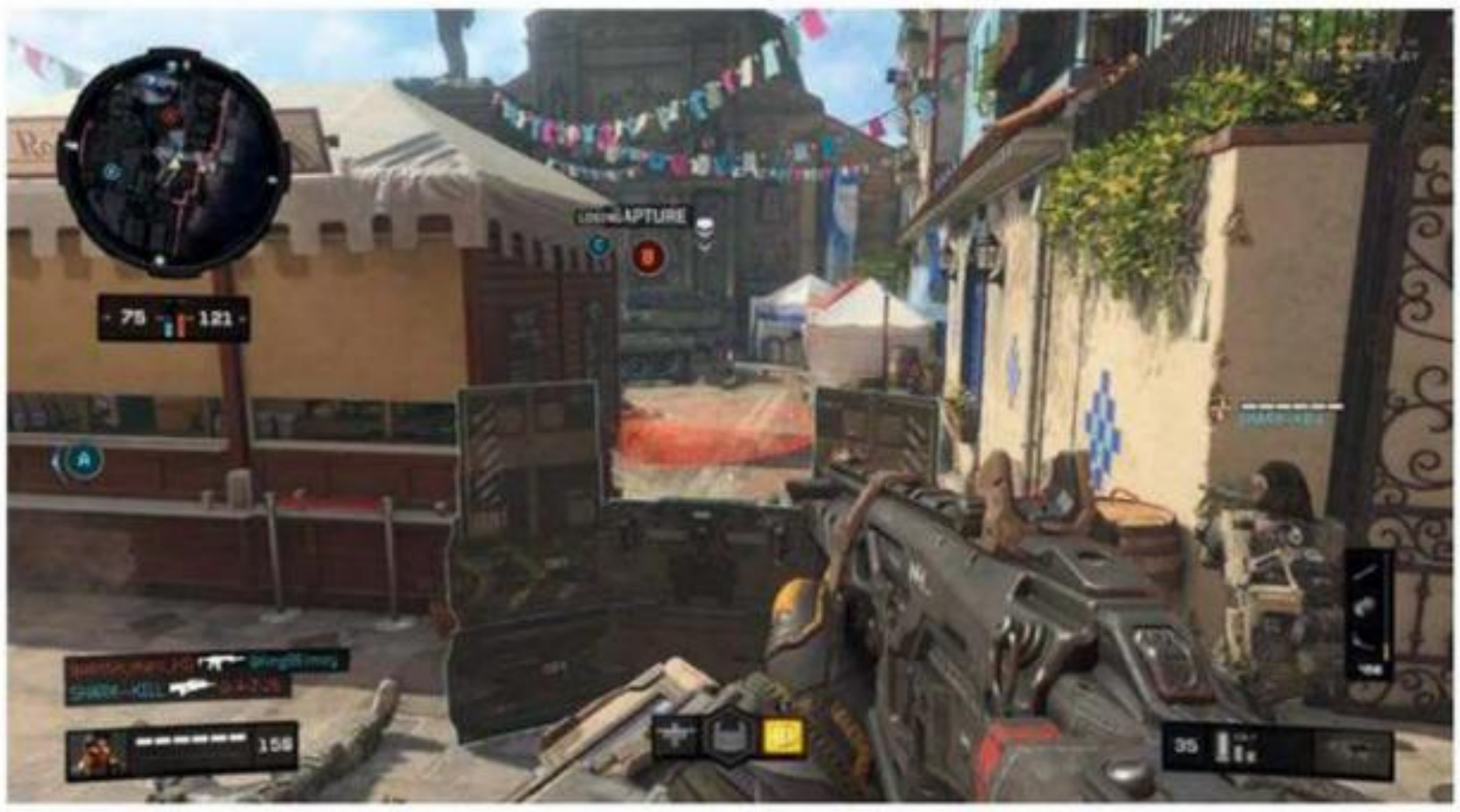
Black Ops 4 должна открыть новые горизонты для франшизы **Call of Duty**. Она намерена и занять своё место в нише тактических шутеров, и конкурировать с **Fortnite** и **PUBG**. Режим «королевской битвы», Blackout, можно будет опробовать только в сентябре, а первый этап «обычного» мультиплеерного бета-теста уже закончился.

И стало видно, что самые занятные идеи Black Ops 4 – в мелочах. Разработчики изменили почти все механики, и все новшества направлены на то, чтобы сделать игру более тактической и соревновательной.

ИГРОВЫЕ РЕЖИМЫ

Помимо традиционных забав вроде Domination и Hardpoint, в бете можно было опробовать одну из новинок: Control. В ней игрокам нужно по очереди защищать и атаковать две локации на карте. Именно на примере этого режима студия **Treyarch** чётко показывает, чего хочет добиться от игры.

Разобщённые атаки, использование способностей невпопад и панические попытки быть везде и сразу – верный путь к поражению. Без связи и хотя бы минимального тактического планирования успеха не добиться, разве что вам сильно повезёт с командой случайных игроков. В Call of Duty это непривычно: такой координации требовал разве что режим War



БАРРИКАДА в правильном месте может выручить всю команду

в **WWII**. Причём акцент на планирование слаженных действий виден и во многих других аспектах Black Ops 4.

Например, есть такое важное изменение: во всех режимах, кроме TDM и Kill Confirmed, команды теперь состоят максимум из пяти человек. Это снижает масштабы хаоса, но повышает ответственность каждого члена команды. Даже один неумелый игрок может стоить победы всей группе.

БОЕВАЯ МЕХАНИКА

Механика передвижения тоже изменилась. Теперь, как говорится, снова «boots on the ground», больше никаких прыжковых ранцев. Но удобство перемещения сохранилось: персонаж ни за что не «цепляется» против вашей воли, делает лихие подкаты и бодро залезает на уступы и в окна. Сохранив интенсивность боёв, разработчики избавились от сумбура джетпаков и забе-

ОДИН ПРОТИВ ДВОИХ – шансов почти нет

гов по стенам. Даже больше: мобильность сбалансирована если не идеально, то очень близко к совершенству.

Отсутствие регенерации живо ощущается в бою. Здоровье больше не восстанавливается само, необходимо нажать нужную кнопку, чтобы персонаж сделал себе инъекцию. Но в это время нельзя ни двигаться, ни целиться, поэтому самоврачевание прямо во время перестрелки – паршивая идея. Более того, «волшебный» укол лишь запускает регенерацию, а на полное восстановление здоровья нужно время. Это заставляет аккуратно выбирать момент и думать, стоит ли продолжать бой или лучше отступить и подлатать раны.

Вообще, на этой концепции держится ряд механик. Некоторые способности героев и модификации оружия лишают врагов возможности лечиться, иногда – на значительное время. Невозможность поправить здоровье сильно влияет на тактику: может надолго вывести из игры, вынудить врага действовать предельно осторожно (тем самым задержав его наступление)... или просто принесёт смерть от первой же пули. Нельзя не учитывать эти факторы во время активной борьбы за точки.

Важно, что здоровья у персонажей предостаточно – по крайней мере, по меркам серии. С одной стороны, это делает стычки напряженными и зрелищными. Да и внезапные смерти, с удивленным возгласом «откуда?!», теперь не так часты: у вас больше шансов среагировать вовремя. Даже если противник подобрался со спины, можно ухитриться вырвать у него победу.

С другой стороны, даже перестрелки один на один могут затянуться, а одолеть двоих или троих сразу, в прямом столкновении, тяжело. С непривычки я часто попадал в глупые ситуации: расстреливал целую обойму в парочку врагов в узком пространстве, смотрел на хит-маркеры, а потом уже понимал, что вообще-то никого не убил. Видимо, красивые множественные убийства в Black Ops 4 будут редкостью и поводом для гордости.

Вдобавок из-за столь высокого TTK («time to kill», среднее время на фраг) некоторые предметы экипировки вызывают вопросы. В бете сложно было встретить игрока, который не использовал бы дополнительную броню: с ней можно выдержать совсем уж нечеловеческий объём урона и выиграть там, где иначе шансы на это нулевые. При этом бронебойные патроны положены лишь некоторым видам оружия. Если для вашей любимой пушки их нет, готовьтесь всаживать в противников по десятку пуль.

Один из героев и вовсе способен моментально лечить соратников, одновременно повышая максимальное здоровье

О ВЫСОКИХ ПРЫЖКАХ из прошлых игр напоминает только крюк-кошка одного из специалистов

команды. Да, этот навык можно использовать всего несколько раз за бой, но если подгадать момент, то он может изменить ход матча. Правда, не исключено, разработчики это исправят: **Reddit** уже завален жалобами. Treyarch обещали подумать.

ПЛИ!

Механику стрельбы тоже переосмыслили. Впервые в серии паттерны отдачи оружия стали постоянными: это ещё один шаг в сторону от бесконечных случайностей, что давали шанс даже безнадежным новичкам и могли раздражать более опытных игроков. В бете представлены все привычные для серии оружейные архетипы. Есть и мощный автомат с сильной отдачей, и скорострельное оружие, и «середнячок», годный для освоения игры, и полуавтоматическое оружие – словом, стандартный набор. Стандартный и, честно говоря, безликий.

Поначалу баланс был сильно смещен в сторону пистолетов-пулеметов. Они легко соперничали на дальних дистанциях с автоматами и винтовками, а в ближнем бою не оставляли шансов вообще никому. Часто больше половины игроков в лобби брали именно ПП. Но на второй день бета-теста это поправили. В любом случае, говорить о глобальном балансе ещё рано: наверняка уже к следующему этапу бета-тестирования мета-игра изменится.

Помимо всего прочего, разработчики доработали такую, казалось бы, обыденную вещь, как радар. Карта скрыта «туманом войны», как в стратегиях. Вокруг мет-

ки каждого из игроков есть некая область видимости: если кто-то один замечает противника, то вся команда видит его на радаре. Поле зрения радара всегда ограничивается препятствиями, ведь игрок не знает, что происходит за стенами и другими преградами. А значит, и на геоданных этого не будет.

СПЕЦИАЛИСТЫ И СНАРЯЖЕНИЕ

Black Ops 4 использует чуть видоизменённую систему Pick 10. Помимо традиционных слотов оружия, модификаций и перков, появилось несколько новых примочек. Ячейка снаряжения, куда можно поместить, например, ту самую броню и ряд полезных гаджетов: улучшенный шприц, звуковой сенсор и ещё много чего. Другое нововведение – слот для уникальных модификаций пушек. Например, тактический нож для пистолета или зажигательные патроны для дробовика будут наградой тем, кто прокачал оружие до высшего уровня.

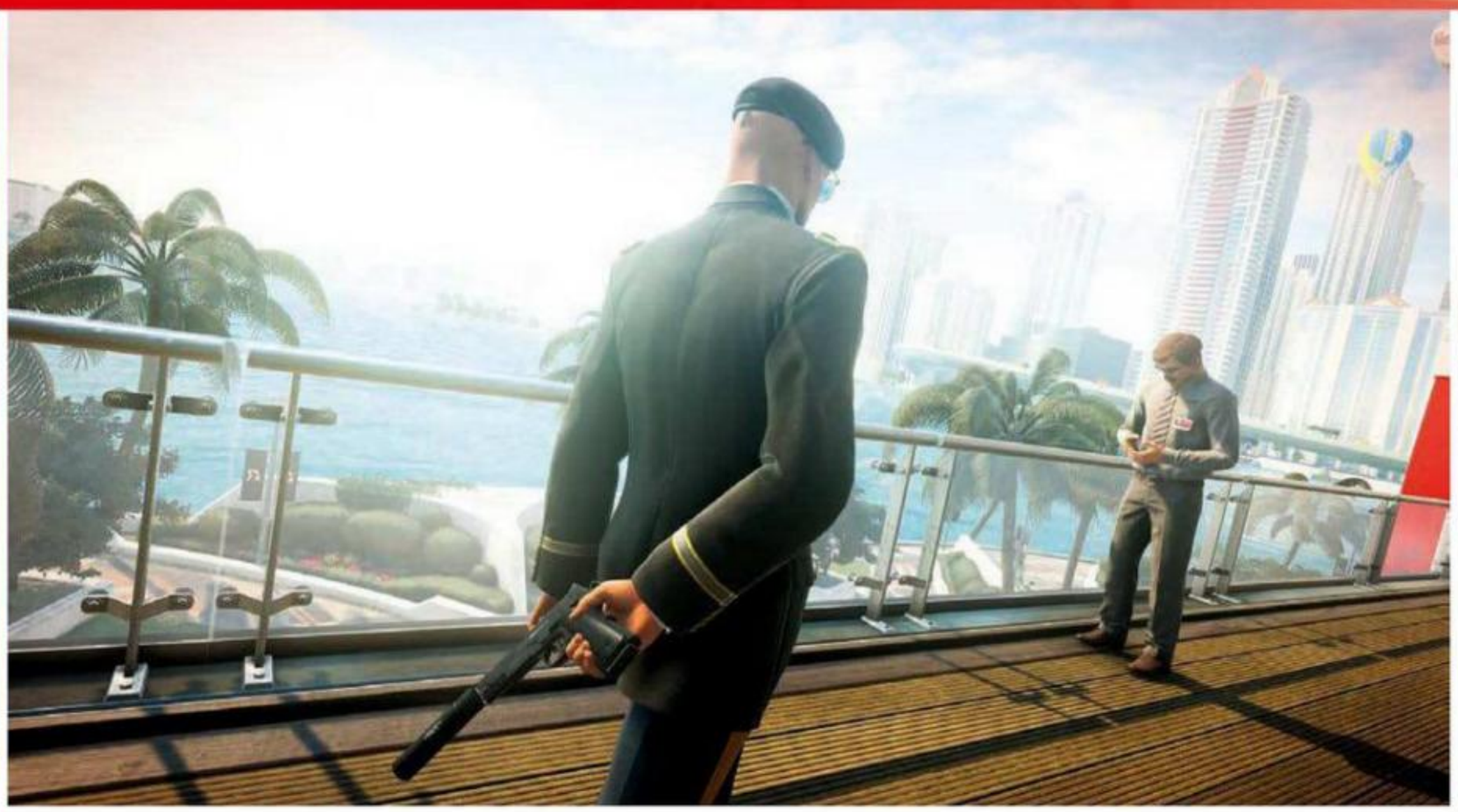
В игру вернулись специалисты. Часть из них уже знакома по Black Ops 3 – Профет, Руин, Номад, Сераф и Бэттери снова в строю, но к ним присоединятся новички. Все они владеют мощной суперспособностью, которую можно использовать всего несколько раз за матч, и особым снаряжением, открытым только определённому персонажу. Кто-то может расставлять мины, другие – устанавливать разведывательное оборудование, третьи – строить баррикады. В умелых руках все тактические уловки смертельно опасны.

Здесь Black Ops 4 снова побуждает игроков согласовывать тактику. Во всех режимах с целями в команде может быть не больше одного специалиста любого класса. Никаких лобби, заполненных «клонами». Оценив обстановку и выбрав подходящих персонажей, можно получить преимущество: колючая проволока в узких коридорах, заготовленные сумки с боеприпасами и удачно расположенные маяки для возрождения не раз помогут в обороне важной точки.

■■■

Что же в итоге? Black Ops 4 – это Call of Duty с самыми заметными механическими изменениями со времён **Advanced Warfare**. Но, главное, почти все новинки к месту. Впечатление от беты портят только не особо выдающиеся награды за серии убийств – иногда способностями специалистов можно уничтожить больше врагов, чем вертолётом, стоящим прорву очков. Другая проблема, свойственная Call of Duty, – респауны. Противников регулярно закидывают вам в тыл, что особенно раздражает в режиме захвата точек.

По результатам первой беты разработчики, конечно же, доработают механики и баланс. Впереди нас ждет вторая мультиплеерная бета, показ Blackout, споры о Black Ops Pass и отсутствии одиночной кампании, но... Уже сейчас видно, что у Black Ops 4 весьма неплохой мультиплеерный костяк. И он вполне способен оживить застоявшуюся в последнее время серию. ■



В HITMAN 2

ПРЕДАЮТ ДАЖЕ ЗЕРКАЛА

РОДИОН ИЛЬИН

Когда меня провели на закрытый пресс-показ **HITMAN 2**, я опешил: за всеми пятнадцатью игровыми станциями уже сидели по двое человек! Оказалось, что это сами разработчики из студии **IO Interactive** помогают журналистам и блогерам становиться крутыми наемными агентами. Такая «отеческая» забота была совсем не лишней: HITMAN 2 на удивление сложная игра, где нужно контролировать даже такие мелочи, как отражения в зеркалах.

ДИТЯ ЗАКАТА

Прежде всего отмечу: эксперимент с сезонностью и выпуском проекта по кускам свернули. 13 ноября этого года мы получим почти всю игру на всех основных платформах: PS4, Xbox One и PC. Почему «почти» – потому что DLC всё-таки будут. Нам снова обещают дополнительные контракты, неуловимые цели и даже новые режимы на протяжении года после релиза. Но спасибо и за шесть полноценных сюжетных сценариев сразу.

На E3 2018 я опробовал сюжетную миссию по устранению автогонщика. Прямо на кольцевом треке в Майами, прямо во время гонки... да, прямо за рулем болида! Правда, это лишь один из вариантов финала, «титульный» для этой миссии. Прикончить водителя можно и по-другому: например, уже на пьедестале (правда, тогда вы не увидите грандиозную сцену аварии). Исход зависит от того, как вы передвигаетесь по уровню, насколько хитро работаете с маскировкой и изящно скрываетесь в толпе.

МИССИЯ В МАЙАМИ отнимет добрый час-полтора. Уровни сильно разрослись и стали походить на лабиринт с кучей входов и выходов, просторными улицами и широкими площадями

Авторы, как и при анонсе Hitman: Absolution, очень гордятся реалистичной механикой толпы: на скоростные заезды в Майами собрались поглазеть более двух тысяч зевак. При этом люди не кажутся клонированными роботами, а правда отличаются внешне, хотя и ведут себя всё-таки сходным образом.

Зато для 47-го это отличный шанс скрыться от преследователей. Даже если охранники заметили наёмника (а глаза у них, по ходу, есть даже на затылке), совсем не обязательно стыдливо нырять в мусорный бак – можно просто смешаться с прохожими. А уж если свернуть кому-ни-

ЖИВАЯ ТОЛПА, попробуйте в ней найти клона!

ПО ЗАВЕРЕНИЯМ АВТОРОВ, сценарий проведёт 47-го от залитых солнцем улиц Майами до тёмных тропических лесов

47-Й всё ещё обожает заманивать жертв, раскидывая там и тут монетки

будь шею и похитить одежду, какое-то время вас и вовсе никто взглядом не удостоит.

Впрочем, не всякий наряд подойдёт для решения всех задач на уровне. Так, в VIP-зону соревнований не пускали в одежде рабочего: охранники попросту грубо завернули меня у рамок-металлоискателей. Что ж, вариантов несколько. Первый и самый прикольный: придушить в подсобке косплеера в костюме розового фламинго – его-то пропустят, потехи ради! Правда, потом снова придётся менять маскировку: подозрительные перемещения здоровенной розовой птицы быстро привлекут внимание.

Второй вариант, более опасный и трудоемкий: выследить в туалете охранника, прикончить его, снять с тела ключи от закрытого входа в VIP-зону, а тело спрятать в кабинке. Правда, есть риск, что заметят в... зеркале над умывальниками! Да, в этот раз ИИ обучен опознавать 47-го даже в отражениях. Причём хватит и лица – даже не обязательно видеть наёмника целиком. Чтобы понизить уровень подозрения, достаточно отвернуться от свидетелей... хотя и это не всегда работает. По словам разработчиков, именно такие мелочи, вроде отражений в зеркалах, делают мир игры более органичным и правдоподобным.

Другое новшество, которым разработчики особенно гордятся: так называемая система «картинка-в-картинке». Если прежде мы просто выбрасывали тело в мусорный бак и забывали про труп (пока его кто-нибудь не находил), то теперь игра заранее покажет возможные последствия ваших действий. Это открывает ещё больший простор для тактических маневров, ведь никто не запретит переместить бездыханное тело в другое место и спровоцировать иную последовательность событий.

По крайней мере, так это должно работать в теории. На практике проверить эту систему в демоверсии не вышло, поэтому просто поверим на слово.

КОСОГЛАЗЫЙ КИЛЛЕР

А вот что точно порадует любителей серии: в игру вернулся любимый многими чемоданчик 47-го, куда можно убрать не только оружие, но и... в принципе, всё, что угодно. Например, леща! Как это зачем?! Что вы, не найдёте лещу применения на боевом задании?

Правда, в демке мой чемоданчик содержал только разобранную снайперскую винтовку. Забрав кейс из фургона на парковке – до него ещё пришлось пробираться через несколько кордонов охраны, раза три меняя маскировку! – я вылез на крышу здания возле огороженного гоночного трека, успокоил прикорнувшего охранника пожарным топориком и стал всматриваться в прицел: мимо вот-вот должна была пронестись красная машина с моей целью за рулём.

Выстрел!

Гоночный болид завертелся по трассе, снова и снова сталкиваясь с ограждением. Выжить в такой мясорубке невозможно. Задача выполнена.

Казалось бы, можно радоваться! Однако у меня остался неприятный осадок. Дело в том, что я... промахнулся. И не только мимо головы пилота, но даже, хм, мимо машины: рука дернулась, и пуля угодила в «молоко», я понял это сразу. Тем не менее игра почему-то безропотно засчитала и такую провальную попытку.

Это кажется особенно странным на фоне анонса самостоятельного кооперативного режима «Убийца-снайпер», доступ к которому можно получить за оформление предзаказа. Правда, что он будет собой представлять, пока тоже не понятно.

К слову, это не единственный бонус за раннюю покупку HITMAN 2. В так называемое «Серебряное издание» для персоналок войдёт первое загружаемое дополнение, а в «Золотое издание» для всех платформ – сразу два. Но главное, дата релиза для их покупателей станет ещё приятнее: начать играть можно будет с 9 ноября, на четыре дня раньше официального релиза! ■

STONESHARD

МАЛА, НО КРАЙНЕ АМБИЦИОЗНА

РОМАН ГЕРАСИМОВ

Петербургская независимая студия **Ink Stains Games** знакома многим поклонникам инди-игр по своему дебютному проекту – топ-даун-шутеру **12 Is Better Than 6**. В этом году разработчики совместно с издательством **HypeTrain Digital** успешно вышли на Kickstarter со своим следующим проектом – рогаликом **Stoneshard**. Я опробовал демопролог Stoneshard и пообщался с программистом Ink Stains Games Дмитрием Ступниковым.

СПРАВА КОЛДУН, а спереди – чудище, которое он призвал. Осторожно, здоровяк взрывается перед смертью!

ТОЛЬКО КЛЮЧЕВЫЕ ЛОКАЦИИ остаются неизменными. Остальные уровни при каждом прохождении генерируются заново – даже глобальная карта

ВРЕМЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Вселенная Stoneshard полна тлена и безысходности. Королевство Альдор изнывает под гнётом тирании, а вокруг происходит какая-то чертовщина. Пролог начался с того, что главный герой, типичный наёмник, загремел в темницу. Обыскав усопшего сокамерника, мы находим отмычку, выбираемся из клетки, хватаем меч и щит, как нельзя кстати упавшие с бедолаги-вампира (его очень вовремя придавило камнем), и начинаем искать путь на свободу.

Словом, всё в лучших традициях жанра: простая сюжетная завязка, классический фэнтезийный сеттинг, процедурная генерация уровней, менеджмент инвентаря (многие механики опираются именно на ограниченное место в рюкзаке – придется постоянно делать выбор) и пошаговые поединки, не обременённые томительным ожиданием следующего хода.

К слову, о сражениях: противники отличаются друг от друга не только внешним видом, но и манерой боя с применением уникальных способностей. Стрелки стараются сохранять дистанцию, маги бомбардируют вас заклинаниями и призывают помощников, а вампиры звереют, стоит им

ВЫЖИВАНИЕ в Stoneshard во всей красе!

ПРИ ЖЕЛАНИИ МОЖНО добыть кучу интересного лута даже в небольшом прологе!

почуять запах крови. В общем, морально готовьтесь умереть не раз и не два. Смерть в Stoneshard перманентна: если ваш подопечный сыграет в ящик, то навсегда. Но не расстраивайтесь! Ваши последователи мигом отыщут нового наёмника и передадут ему часть накопленного предыдущим персонажем опыта.

ВЫЖИТЬ И НЕ СОЙТИ С УМА

Ролевая система Stoneshard вполне понятна. У персонажа есть пять основных показателей: сила, ловкость, восприятие, интеллект и воля. По мере прокачки вы зарабатываете очки и повышаете эти характеристики, а уже по ним рассчитываются второстепенные показатели, вроде боя, магии и выживания. Активные и пассивные навыки, усиления, бонусы, перки, заклинания, умения и прочие трюки в наличии. Но, чтобы разблокировать конкретную ветку умений, необходимо прочесть обучающий трактат или найти учителя.

Даже нескольких часов геймплея в прологе достаточно, чтобы увидеть гибкость и потенциал этой системы. Захотите ли вы стать бесшумным ассасином, в которого невозможно попасть, или могучим берсерком, способным разметать целую толпу врагов, или же магом, орудующим клеймором, – легко, выбор за вами. Класс персонажа упирается в его архетип и расу: воин-человек становится рыцарем, эльф – храмовником, а дварф – берсерком. Увы, оценить классовую механику целиком не получилось – в прологе этот функционал недоступен.

Во время путешествий по подземельям вам предстоит следить не только за уровнем здоровья и маны, но и за состоянием тела и разума. Кровотечение нужно вовремя остановить, получив травму – наложить шину, а после изнурительного поединка не помешает отдохнуть и восстановить силы. Можно воспользоваться анальгетиками или запрещёнными веществами, чтобы ненароком не впасть в болевой шок. Однако, применяя медикаменты, следите за степенью интоксикации, которая скверно сказывается на характеристиках персонажа. Личные качества героя, черты и фобии тоже могут повлиять на его поведение в некоторых ситуациях.

Ещё одним важным элементом Stoneshard должен стать караван игрока. Этот передвижной хаб с повозками можно будет обустроить на свой вкус, расширить и улучшить; его функционал напрямую зависит от набранных в группу последователей – NPC, чьей дружбой и лояльностью можно заручиться. Продвижение каравана по миру игры будет инициировать события, требующие, в зависимости от состава партии и отношений между героями, принятия тех или иных важных решений. Неправильный выбор может быть чреват неприятными последствиями. В прологе механику опробовать не дали, однако нечто похожее мы уже видели в той же **The Banner Saga**. Зато разработчики Stoneshard обещают обыграть идею по-новому.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Разумеется, короткой демки недостаточно, чтобы в должной степени оценить задумки Ink Stains Games. Но её вполне хватает, что-

ПРИМЕРНО ТАК БУДУТ выглядеть интерактивные события в караване

бы понять, в каком направлении движутся разработчики. Игра действительно хардкорна: если вы привыкли получать награды просто за то, что играете, то этот проект не для вас. Stoneshard, как и любая roguelike, наказывает за ошибки, но поощряет тех, кто действует вдумчиво и осторожно.

Я бросался в бой с целой толпой неприятелей, пытался сжечь напалмом всех и вся, порубить толпу врагов одним взмахом двуручного меча, но раз за разом терпел фиаско. Приходилось начинать чуть ли не с самого начала. Но как только вникнешь в геймплейные тонкости, всё изменится. Когда начинаешь мыслить рационально и просчитывать каждый шаг, дела налаживаются! Теперь всё упирается в грамотную кривую сложности.

Остаётся только пожелать разработчикам из Ink Stains Games удачной дороги до релиза. Глядишь, в будущем мы с вами получим ещё один отечественный проект, который сможет заявить о себе на весь мир. Хотелось бы только доработанной анимации движения персонажей и полноценного сюжета, в который можно надолго погрузиться с головой.

ОБЩАЕМСЯ С ДМИТРИЕМ СПУТНИКОВЫМ

– Что натолкнуло вас на такую радикальную смену амплуа – от изометрического шутера к хардкорному рогалику? Как вы пришли к подобному решению и почему именно roguelike?

Как инди-студия, мы стараемся в полной мере использовать собственную творческую свободу. Так что да, это своего рода эксперимент. Не хотелось бы становиться разработчиками одного жанра или, ещё хуже, одной игры. Поэтому перемены просто напрашивались. К тому же после строго сюжетной 12 is Better Than 6 мы решили попробовать свои силы в создании более масштабной и нелинейной игры, которая увлекала бы больше, чем на пару вечеров.

– Чем вы вдохновлялись при создании Stoneshard?

В первую очередь, конечно, классическими рогаликами: **ADOM**, **Nethack** и **Angband**. Более мейнстримные ролевые игры, такие как **Gothic**, **The Elder Scrolls** и **Fable**, тоже сильно на нас повлияли. В конечном итоге мы пытаемся объединить два ролевых направления: совместить свободу и глубину roguelike-механик с открытым миром и сюжетностью крупнобюджетных RPG.

– Насколько вы стремитесь отойти от канонов жанра, внедряя непривычные для него механики (элементы выживания, социальный аспект и прочее)? Как часто в процессе создания Stoneshard приходилось оглядываться на представителей других жанров?

В том, что касается боевой системы и взаимодействия с миром, мы довольно консервативны: в этом плане у нас вполне классический «рогалик», только что не на «дайсах». Поэтому во многом мы отталкивались от того, встречалась ли какая-то механика

в жанре раньше, а если нет, то насколько органично она будет в нём смотреться.

– Какова глобальная цель Stoneshard с точки зрения игровой индустрии? К чему ваша команда стремится в первую очередь?

Мы хотим дать жанру классических «рогаликов» вторую жизнь. Stoneshard – не убийца ADOM или Nethack. Свою миссию мы видим в том, чтобы сделать достаточно глубокую и сложную roguelike-RPG, но снизить порог вхождения за счёт приятной графики и удобного интерфейса.

Проблема в том, что сейчас из-за слишком вольного обращения с термином ярлык roguelike вешают почти на все аркады с процедурной генерацией контента и перманентной смертью: своего рода таймкиллеры с игровой сессией на двадцать-тридцать минут. Конечно, есть попытки ввести вспомогательные термины, такие как rogue-lite или roguelike-like, но в представлении среднестатистического геймера «рогалик» – это в первую очередь **The Binding of Isaac** или **Darkest Dungeon**.

Такой вот парадокс: от засилья «рогаликов» многие устали, но в полноценные, классические roguelike на самом деле мало кто играл. Выходят-то они в лучшем случае пару раз в год и остаются в большинстве своём незамеченными широкой общественностью, как, например, **Caves of Qud**. Нам хотелось бы исправить это и с помощью Stoneshard хотя бы в какой-то степени популяризировать этот удивительный жанр. Будет замечательно, если наш проект как-то вдохновит и других разработчиков.

– Чем вы рискуете, создавая подобную игру в 2018 году? Есть ли у вас те или иные опасения?

Для нас самое главное – совладать с масштабами задумок и успешно довести игру до ума. Очень важно трезво оценивать свои силы: многие игровые проекты погубила именно чрезмерная амбициозность. Делая игру «обо всём», велик шанс в итоге сделать игру ни о чём или не сделать её вовсе. Поэтому мы осторожно подходим к планированию нового контента: лучше сделать меньше, но качественно.

– Насколько важна для вас обратная связь с игроками?

Сообщество – наше всё. Выходить на Kickstarter без сформировавшейся базы заинтересованных игроков означает гарантированный провал. Мы стараемся поддерживать как можно более живое общение с игроками, постоянно быть на связи. Наш главный канал этой связи – **Discord**. В нашем случае он гораздо эффективнее форумов или обезличенных профилей в соцсетях. По возможности стараемся отвечать каждому, обрабатывать получаемый фидбэк и идеи, спрашивать мнения по разным вопросам.

– Можете назвать какие-то конкретные даты? Само собой, о релизе говорить рановато, но что насчет альфа- и бета-доступа?

Мы планируем выйти в ранний доступ Steam в начале 2019 года, перед этим будут закрытые тесты для бэкеров проекта на Kickstarter. Следом грядет полноценный выход на PC, а затем и на консолях. ■

10 ФАКТОВ О CONQUEROR'S BLADE

ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО

Недавно меня позвали принять участие в альфа-тесте средневековой ММО-стратегии **Conqueror's Blade** от китайских разработчиков **Booming Games**. Я согласился. Ну а поскольку просто писать отчёт об увиденном мне показалось слишком скучным – держите десяток интересных фактов о грядущей игре.

1. ОДИН В ПОЛЕ ВОИН, НО НЕ ПРОТИВ ТОЛПЫ

В отличие от многих других игр про массовые сражения, в Conqueror's Blade армии управляются не откуда-то сверху, а непосредственно с поля боя. Юниты могут как следовать за героем-генералом, который находится под вашим управлением, так и остаться сторожить какую-нибудь важную точку, пока вы, скажем, совершаете разведку в тылу врага. Но ходить без войск – определённый риск: герой без армии гибнет в схватке с отрядом противника очень быстро. Зато поймать другого такого одинокого игрока или тайком с тыла проникнуть на ключевую точку – самое то.

2. В CONQUEROR'S BLADE ПОЛ – ЭТО НЕ ПРОСТО ВОПРОС СКИНА

У многих персонажей от пола зависит набор способностей, а некоторые классы так и вообще доступны только мужчинам или женщинам. И это довольно крутое геймплейное решение: во-первых, таким образом пол играет важную роль – при встрече с противником на поле боя сразу начинаешь прикидывать, что он может уметь и чего ожидать вон от той милой девушки. Во-вторых, поскольку игра работает со средневековым сеттингом (пускай и в выдуманном мире), было бы совсем странно полностью игнорировать имевшееся тогда неравенство. Ну и в-третьих – чем больше классов и скиллов, тем интереснее!

3. В ИГРЕ НЕТ НИЧЕГО ФЭНТЕЗИЙНОГО, И РАЗРАБОТЧИКИ ЭТИМ ГОРДЯТСЯ

Не ищите в Conqueror's Blade ранимых эльфов, толстокожих драконов, полоумных фей, матерящихся гномов и полуголых чародеек. Здесь только исторические войска, постройки и осадные орудия. И это неплохо: фэнтезийных сеттингов вагоны, а вот онлайновых игр про чистое средневековье кот наплакал. Похоже, что разработчики тоже так считают, ведь для них отказ от фэнтези – сознательное решение, одна из ключевых фишек игры.

4. В CONQUEROR'S BLADE МОЖНО ВЫЯСНЯТЬ, КТО БЫ БЫЛ СИЛЬНЕЕ

Пока обычные пацаны решали, кто сильнее – Шредер или Дарт Вейдер, юные историки до хрипоты спорили о том, побили бы

швейцарские алебардщики японских самураев и смогли бы мальтийские крестоносцы справиться с казаками. Conqueror's Blade позволяет разрешать такие споры – и даже выводить их на новый уровень: например, стали бы самураи лучше драться, если выдать им ятаганы? А всё потому, что генерал тут может менять экипировку не только себе, но и своим войскам.

5. ВО ВРЕМЯ СХВАТКИ В НЕЁ МОГУТ ВМЕШАТЬСЯ ДРУГИЕ ИГРОКИ

Вот, казалось бы, встретились две армии в чистом поле, начали мериться силами – очевидно, что кто сильнее и искуснее, тот и победит. Но в Conqueror's Blade на такой «огонёк» легко могут заглянуть ещё несколько игроков. И тут уже как повезёт: кто-то решит встать на сторону побеждающего, кто-то вознамерится помочь слабому, а третий запросто надаёт по шапке обоим драчунам, благо они уже успели потрепать друг друга как следует. Ну или совсем весёлый вариант – ввязываешься в драку с превосходящим тебя числом противником, изматываешь его бегом, а сам вызываешь соклановцев через чат. А что такого? В любви и на войне все средства хороши!

6. ЛОШАДЬ НА ПОЛЕ МОГУТ УБИТЬ

Лошадь ускоряет передвижение генерала по полю боя или городу. И, разумеется, во время схватки противник может укокошить вашего любимого маунта. Конечно, лошадка вернётся в строй, но только после битвы, и само сражение придётся продолжать уже без неё. Причём если на поле падёт ваш генерал – ничего страшного: возьмёт новый отряд из резерва и снова ринется в бой. А вот животину надо беречь: как только начинается драка, лучше сразу спешиться: не ровен час, зарубят ещё, и бегай потом по полю на своих двоих! Скорость – залог победы.

7. У ЛОШАДЕЙ ЕСТЬ БРОНЯ

Разумеется, если кого-то могут убить, то на него можно навесить дополнительную защиту. И лошадка – не исключение. Боитесь шальных стрел и болезненных ударов клевцом по крупу? Смело надевайте на вашего скакуна броню! Тут нет ничего стыдного или странного – заботливые конники уже давно так делают, да и, кроме всего прочего, бронированное животное куда красивее.

8. В CONQUEROR'S BLADE ЕСТЬ СРЕДНЕВЕКОВАЯ АРТИЛЛЕРИЯ, И ОНА РЕШАЕТ

С собой на поле можно захватить пушку или баллисту – и не стоит пренебрегать этой возможностью! Грамотно развёрнутый орудийный расчёт может обеспечить чистоту и порядок на контрольной точке или подарить столь необходимый перевес на каком-нибудь участке крепостных стен в режиме осады. Впрочем, пушка не панацея: стреляет она не сама по себе, а под вашим чутким руководством, заряжается долго, палит по навесной и, что самое главное, имеет ограниченный радиус поворота, что позволяет врагу обойти вас сбоку, а ещё в ней могут закончиться снаряды. То ли дело требушеты из режима осады: эти сами палят по вашим наводкам и имеют неограниченный боезапас.

9. ПРИСТАВНЫЕ ЛЕСТНИЦЫ – ЗАЛОГ УСПЕХА ПРИ ОСАДЕ

Можно сколько угодно утюжить стены требушетами, ломать ворота, пытаться захватить центральный мост, но это вряд ли приблизит вас к надписи «Victory!» при игре за атакующих в режиме осады. Настоящий ключ к победе – приставные лестницы, по которым можно и самому забраться, и отряд своих бойцов послать. С армией на стене можно выдвинуться к точке, подлежащей захвату, или зайти в тыл к основным силам обороны, поддержав массированный прорыв. В общем, без лестниц до победы не дотянуться!

10. ИГРЫ ПРЕСТОЛОВ ПРИВЕТСТВУЮТСЯ!

Ключевым элементом в Conqueror's Blade будет система гильдий. Собравшись в одном городе, игроки могут объединиться в команду до сорока человек, тем самым основав Дом. Такие вот кланы способны заниматься серьёзной политикой, дипломатией, производством и торговлей. Более того, Дома могут объединиться в альянсы – Королевства, – которые будут заправлять целыми регионами. Всё это открывает широчайший простор для крупномасштабных войн, плетения интриг и прочих Красных свадеб. ■

В CROWFALL ЕСТЬ МОРСКИЕ СВИНКИ-БЕРСЕРКИ

ЕВГЕНИЯ САФОНОВА

26 июля компания «Иннова» презентовала **Crowfall** – MMORPG, в которой сочетаются элементы стратегии, выживания и «песочницы». За разработку отвечает **ArtCraft Entertainment**, а также такие мастодонты жанра, как Гордон Валтон (на его счету **Star Wars: The Old Republic** и две части **Ultima Online**) и Томас Блэр (**EverQuest**).

Мне довелось поучаствовать в плейтесте, послушать разработчиков и поднять заздравный кубок за их спорный, но очень амбициозный проект.

МУЛЬТИВЕРС ПО-ВЕСТЕРОССКИ

Для представителей прессы устроили настоящий средневековый пир. На входе гостей встречали звуки волынок и барабанов. Зал, где проходила пресс-конференция, пестрел флагами и штандартами, словно ты забрёл на совет высокопоставленных лиц из «Игры престолов». По коридорам, опираясь на косу, прохаживалась местная богиня смерти, а на руке у неё восседал всамделишный живой ворон (жаль, крика «Nevermore!» я от него не дождалась).

После непродолжительного вступительного слова от представителя «Инновы» на сцену вышли Валтон (по правилам транскрипции имён он Уолтон, но так его фамилию произносят в «Иннове») и Блэр, чтобы ответить на вопросы журналистов.

Что же такое Crowfall? По словам разработчиков, это «симулятор борьбы за трон» и «первая MMORPG, в которой можно победить». Игрокам предстоит сражаться и выживать в сказочно-фэнтезийном сеттинге. У каждого есть своя база – так называемое «Вечное Королевство», откуда нужно вторгаться в другие миры.

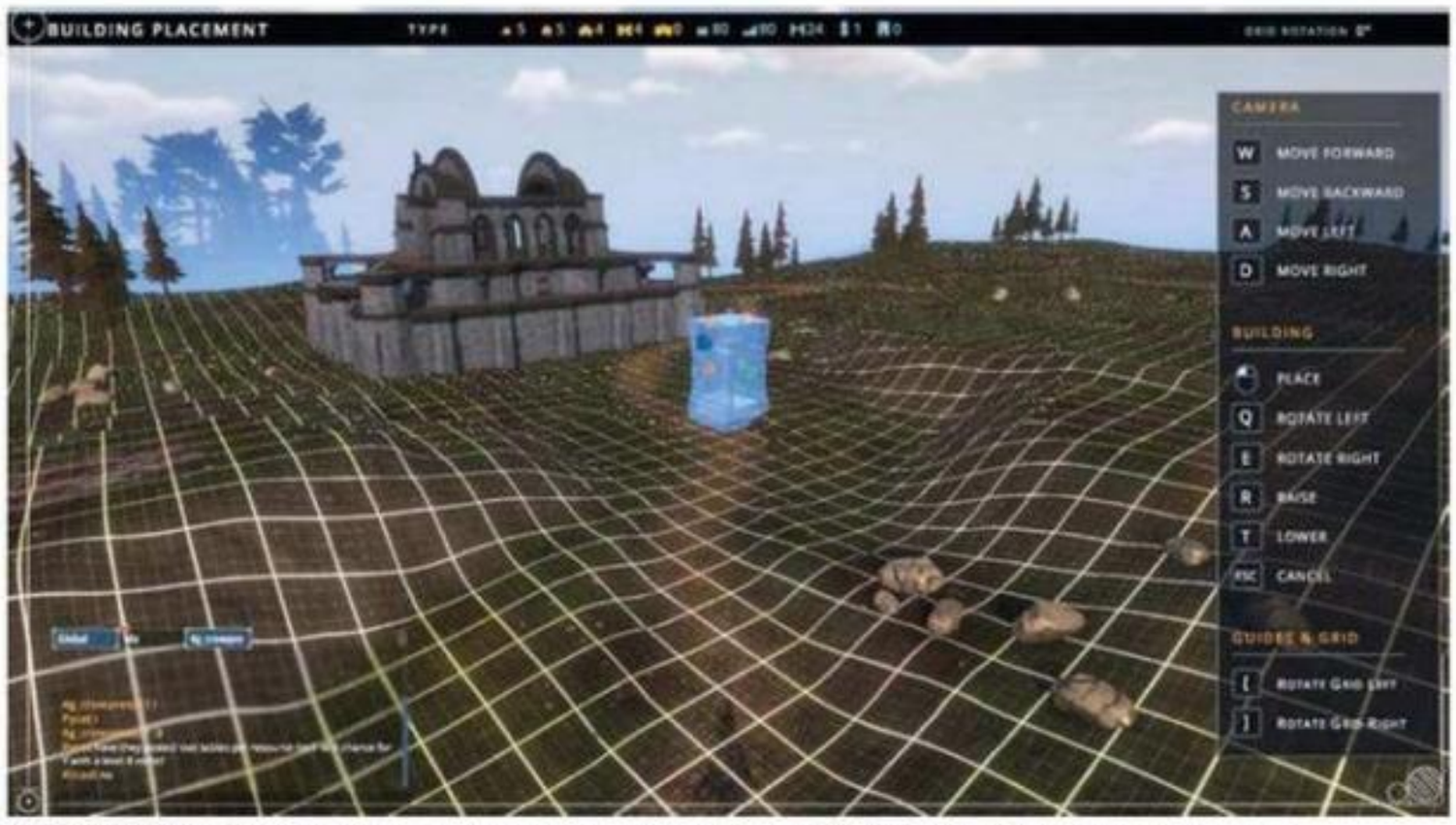
ДАЖЕ БЕССМЕРТНОМУ ГЕРОЮ НУЖНО ЕСТЬ, так что придётся следить за шкалой голода в верхнем левом углу

Миры открываются поочередно. Каждый из них просуществует несколько недель, после чего погибнет, отравленный некоей «скверной» (привет, **Warcraft?**). В каждом действуют свои правила и законы. Где-то можно ограбить убитого врага, где-то нет. Где-то придётся сражаться под эгидой фракции или клана, где-то вы будете сами за себя.

Игра в новом мире всегда начинается весной и заканчивается зимой, так что девиз Старков вспомнится неоднократно. В промежутке вам предоставят возможность грабить караваны, устраивать засады, строить и уничтожать замки... во всяком случае, по словам сотрудника «Инновы».

Конечные цели и условия победы во всех мирах тоже разнятся. Но главное остаётся неизменным – нужно вывезти побольше ресурсов в своё Вечное Королевство. А на самой базе вы сможете менять ландшафт, строить здания, деревни и торговые маршруты... «песочница» в чистом виде. Дозволено даже устраивать рыцарские турниры и брать друзей на почетные роли ваших вассалов – вот они, прелести средневековой романтики!

В РАЗРАБОТКЕ



ОЧКИ УМЕНИЙ прибавляются каждые десять минут, даже когда вы офлайн. Если забросите игру на полгода, а потом решите вернуться, это поможет не совсем безнадёжно отстать от игровой жизни

ЭКСПЕРИМЕНТИРУЯ С ЭССЕНЦИЯМИ, реагентами и компонентами, можно открыть уникальные рецепты. А потом продавать свои изделия за большие деньги – игровые, разумеется

ГЕРОИ НЕ НАШЕГО ВРЕМЕНИ

Как только вы покинете базу и отправитесь в очередной умирающий мир, придётся вселяться в новое тело. Проще говоря, делать нового героя. Классов персонажей одиннадцать (от друида до дуэлиста), а рас двенадцать (от эльфов и минотавров до боевых хомячк... пардон, морских свинок из трейлера).

Вариативности геймплею добавит богатый выбор профессий, навыков, рун, заточек оружия и возможностей для крафта. Дерево умений – активных и пассивных для каждой профессии, класса и расы – весьма обширно, разбираться в нём можно долго.

Что касается сражений, то нас ждут PvP-битвы в режиме non-target. Валтон и Блэр честно предупредили, что в первую очередь их продукт нацелен на командную игру. Так что в Crowfall чаще можно будет наблюдать стычки целых отрядов, нежели волков-одиночек. PvE-контента в игре куда меньше, чем PvP-, и, если вы играете один, большая часть веселья пройдёт мимо вас. Не говоря уж о том, что одинокому волку труднее тягаться со стаей.

Зато любителям собираться в кланы открыт богатый простор для деятельности. Те, кому уже опостылели роли танка, мага или ассасина, могут выбрать стезю крафтера. Мир Crowfall разрушаем, все вещи в нём теряют прочность, так что крафтер здесь – один из важнейших членов команды. Базовый крафт доступен каждому, но сотворить настоящий оружейный шедевр сможет лишь персонаж, что специализируется на этом.

К сожалению, проверить, правдивы ли все эти посулы, возможности не представилось. Времени на плейтест выделили немного, и большая часть игроков не сразу поняла, что именно на этом этапе игры вообще можно (и нужно) делать. В перегруженном меню пре-альфа-версии потеряться легче, чем в сумрачном лесу, а управление далеко от интуитивного.

Об оптимизации, естественно, говорить пока не приходится: Crowfall злостно притормаживала даже на мощных игровых ноутбуках.

Отсутствие PvE-контента тоже сыграло злую шутку. Чтобы опробовать боевую систему в действии, пришлось долго бегать по карте, разыскивая представителей вражеской фракции. Своих атаковать не позволяли, а в окрестностях не наблюдалось даже самого захудалого моба.

Впрочем, убив друг дружку по три-четыре раза, мы с коллегами решили разойтись миром. Заскучали.

Сейчас Crowfall находится на стадии пре-альфа-тестирования. Бета-тест планируется в 2019-м, релиз состоится тогда же. Никакой подписки: за доступ вы платите сразу и единовременно. На платформе «Фогейм» самый простой и дешевый аккаунт обойдется в 1000 рублей, самый дорогой можно приобрести за 7400 – после покупки базового. Уже сейчас.

■■■

Если ArtCraft выполнит свои обещания на должном уровне, Crowfall выйдет по меньшей мере любопытной представительницей жанра. Но пока с покупкой лучше повременить. Инновационные идеи требуют достойного воплощения и тонкой настройки баланса.

Впрочем, присмотреться к миру Вечных Королевств и героев-воронов однозначно стоит. Хотя бы потому, что где ещё вы сможете устроить дуэль кентавра с морской свинкой? ■

Level Up Days

НОВИНКИ НА NINTENDO SWITCH

ВПЕЧАТЛЕНИЯ ОТ ДЕМОВЕРСИЙ НА LEVEL UP DAYS

ЛЕВ ЛЕВИН, ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО

В начале июля **Nintendo** провела в Москве мероприятие Level Up Days, куда привезла как уже выпущенные проекты, так и демоверсии игр, что выйдут до конца года. Такую же линейку компания предложила посетителям E3 2018. Кроме демостендов и распродаж посетителей ждали любительские турниры по разным дисциплинам, от привычных **Mario Kart 8 Deluxe** и **ARMS** до новой **Mario Tennis Aces**. Мы, конечно же, не могли упустить такую возможность лично познакомиться с самыми ожидаемыми проектами Nintendo этого года. Увы, на выставку не привезли ни Switch-версию **Dark Souls: Remastered**, ни **Super Mario Party**. Но рассказать есть о чём.

MARIO + RABBIDS: KINGDOM BATTLE – DONKEY KONG ADVENTURE

Примерно год назад вышла **Mario + Rabbids: Kingdom Battle** – кроссовер «Бешеных кроликов» и вселенной Марио. А в конце июня в продажу поступило дополнение **Donkey Kong Adventure**, и не просто набор пушек, а полноценная сюжетная кампания на несколько часов. Конечно, за небольшой сеанс всех возможностей дополнения не увидеть, но впечатлений хватает.

Сначала попалась довольно простая миссия, в которой Конгу и его *кволикам* нужно уничтожить заражённые бананы. Буквально: по трём углам карты расставлены схроны со зловеще подсвеченными голубым фруктами, которым надо нанести определённый урон. Работники стенда упорно намекали, что делать это лучше толстокожим Конгом, который и добраться до заветных фруктов может быстрее всех, и силой атаки не обделён. Однако секрет успеха оказался именно в том, чтобы навалиться всей командой, – бесконечно прибывающих противников всех до единого не перебить, от них можно только вяло отмахиваться.

Впрочем, в борьбе с ушастым десантом лучше всех себя показывает именно Конг: у него богатырское здоровье и шикарные атаки по площади. Удивительно эффективное комбо: швырнуть банан-бумеранг, а затем приманить врагов поближе игрой на бонгах и зверски настучать по шее

каждому в радиусе поражения. И всё это – на одном ходу!

А вот что и впрямь заставило поскрипеть мозгами, так это логическая загадка с тотемами и битва с мини-боссом, который после каждого пропущенного удара испуганно перемещался на другой конец карты. Ладно бы этот «трусишка зайка серенький» был на поле один – так ему на помощь постоянно прибывают пушистые прихвостни, которых во время догонялок с боссом плодится неприлично много!

По общим ощущениям это всё та же милая и заковыристая тактика, навеянная серией **XCOM** и «Червяками». Никаких смелых экспериментов, просто ещё одна вкусная порция отличной игры.

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

Super Smash Bros. Ultimate покамест кажется высшей точкой в развитии одного из самых популярных файтингов на планете. В декабре студии **Bandai Namco** и **Sora** представят на суд игроков совершенно новую часть этой почти двадцатилетней серии – да-да, это не порт, а полноценная новая игра!

Напоминаем, в любой части Super Smash Bros. ваша задача – не просто забить противника до смерти, но выкинуть его с арены. Проигрывает обычно тот, кто чаще вылетает за пределы экрана и не успевает вернуться. Разнообразие в процесс вносят и проработанные локации, которым иногда место в полноценных платформерах, и различные выпадающие бонусы. Проекты этой серии раз за разом пытаются нащупать почти невозможный баланс между любителями ненапряжных посиделок с геймпадами на вечеринках и адептами серьёзных киберспортивных чемпионатов. Некоторые части франшизы по темпу больше подходят первым, другие вторым, а Ultimate, судя по всему, как раз окажется золотой серединой.

Если вы плохо представляете, как это выглядит, а консоли от Nintendo под рукой нет, попробуйте, например, условно-бесплатную **Brawlhalla**, она работает примерно на тех же принципах.

В Ultimate будет огромный выбор персонажей и арен. Аж шестьдесят восемь героев – все персонажи, которые хотя бы раз появились в серии даже в DLC, плюс три новичка: «инклинги» из **Splatoon**, принцесса Дейзи из вселенной Марио и Ридли, один из главных злодеев **Metroid**. С прибытием инклингов количество франшиз, задействованных в игре, дошло до тридцати одной. И, конечно же, у каждого персонажа есть уникальные способности, атаки, слабости и костюмы.

На первый взгляд, проблем с балансом нет – за пару матчей можно привыкнуть к тому или иному персонажу в достаточной мере, чтобы понимать, как он функционирует, и не вылетать за край арены каждые пять секунд. Конечно, какой-нибудь Линк из **The Legend of Zelda** чуть проще в освоении, чем Клауд из **Final Fantasy VII**, но если есть пара минут, чтобы пообвыкнуть, то дальше всё будет решать только ваша скорость реакции.

В списке арен тоже пополнение: мы успели увидеть как минимум башню на Великом Плато из **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**, но наверняка новинок будет больше.

Что касается геймплея, то здесь нас ждёт множество изменений: от перерисованных анимаций до полностью переделанных комбо и ребалансированных героев. Новые механики тоже добавили: например, способов уворачиваться от вражеских атак стало куда больше. Глава разработки Масахиро Сакураи заявил на E3, что число изменений измеряется десятками тысяч.

Сразу заметно как минимум одно: темп драк круче, чем в предыдущей игре (она выходила на Wii U), что сильно повышает зрелищность. Но скорости не настолько высоки, чтобы новички забросили игру после первого матча. Да и выглядит она гораздо лучше предшественниц: движок написан с нуля, а не взят из версии для Wii U.

Кроме того, в Ultimate на полную задействованы «компанейские» возможности Nintendo Switch. Конечно же, сохранилась мясорубка на восемь игроков из предыдущей части, ну а драки на четверых – вообще обычное дело для серии.

Мы успели опробовать проект только в настольном режиме, и в нём он выглядит и играется очень бодро. Теперь ждём, когда можно будет протестировать портативный вид. Super Smash Bros. Ultimate выйдет 7 декабря 2018 года только на Nintendo Switch.

DRAGON BALL FIGHTERZ

Bandai Namco привезла на мероприятие ещё один файтинг – **Dragon Ball FighterZ**, вышедший в начале этого года на PC, PS4 и Xbox One. До Nintendo Switch игра доберётся 28 сентября, а где-то в августе стартует открытое бета-тестирование для всех заинтересованных в портативной версии проекта.

Игра уже вышла, и основную информацию о ней можно найти в нашей рецензии, так что скажем коротко: как минимум в настольном режиме она выглядит и игра-

ется не хуже, чем на остальных платформах. Кстати, Nintendo обещают бонусы именно для Switch-версии, но какие – пока не ясно.

OVERCOOKED 2

Приятной неожиданностью стала **Overcooked 2**. Для тех, кто пропустил первую часть, Overcooked – это небольшая кооперативная игра про поваров, которым нужно накормить очень голодного монстра, пока он не пожрал весь мир.

Вторая часть продолжает историю в том же ключе, но на этот раз нужно утолить голод Ходячего хлебца – и этот гурман не остановится на одних только мозгах! Чтобы выполнить эту задачу, игроки могут пользоваться кучей нововведений. Расширился каждый аспект игры: больше поваров, рецептов, кухонь, механик и так далее.

На некоторых локациях придётся подстраиваться под динамически меняющееся окружение, где-то попасть на нужный участок можно только через портал, а через некоторые из них вообще можно добраться до неизведанных областей. Готовить в жерле вулкана? Не вопрос. Пиратский корабль? Космическая станция? Тоже без проблем, главное, чтобы Ходячий хлебец был доволен.

Но самое важное – в сиквеле локальный мультиплеер наконец расширяется до полноценного онлайна, причём как по проводам, так и по Wi-Fi. Так что портативные возможности Switch будут как нельзя кстати.

Оценить Overcooked 2 можно уже сейчас – это самый законченный проект из тех новинок, что привезли на Level Up Days. Игра готова к онлайновому кооперативу.

MONSTER HUNTER GENERATIONS ULTIMATE

На фоне этих игр несколько меркнет **Monster Hunter Generations Ultimate** – это «всего лишь» порт игры с 3DS. Сам по себе проект превосходный, но единственное заметное отличие версии для Switch заключается в HD-текстурах. Это тот случай, когда демонстрация именно в настольном режиме скорее вредит игре: на огромном экране она выглядит как первый **Monster Hunter** для PlayStation 2.

И уж тем более игра меркнет на фоне гигантских просторов **Monster Hunter World**, который вышел зимой на консолях и уже 9 августа появится на PC, за три недели до релиза Generations Ultimate на Switch.

Поэтому скажем так: если вы не играли в проект на 3DS и вам не на чем запустить World – консолей нет, ПК слабый, играете только в дороге, – то имеет смысл познакомиться с Generations Ultimate. В конце концов, это первый Monster Hunter для Switch. Но, если есть возможность, лучше возьмите World на любой платформе, какая нравится, тем более что для простого HD-порта игра стоит непомерные 3999 рублей.

КОГДА ПРИХОДИТСЯ ПИАРИТЬ ЧУЖИЕ КОНСОЛИ, потому что на поле лицензирован весь контент, включая экраны со спонсорской рекламой...

FIFA 19

Искать разницу между соседними играми серии **FIFA** – занятие не для слабонервных. Фанаты рассматривают каждый пиксель, замеряют тайминги в движениях игроков и находят тонны отличий в балансе и анимациях там, где простым смертным до такого и не додуматься. На взгляд тех же, кто играет в «Фифу» от случая к случаю и следит за серией не так пристально, **FIFA 17** и **FIFA 18** почти ничем не отличаются. Пара внешних изменений, типа баннеров на стадионах и кричалок болельщиков, пара фирменных анимаций, новый режим к Чемпионату мира – да и тот появился под конец жизни FIFA 18.

FIFA 19 же отличается от предшественницы куда больше. Речь даже не про пресловутую Лигу чемпионов и прочие турниры УЕФА, которые переехали в серию из **Pro Evolution Soccer**, – демка позволяла сыграть только быстрый матч (конечно же, в ЛЧ и с официальным оформлением телетрансляции), без знакомства с режимами.

И, разумеется, как всегда, демоверсия следующей части оперирует составами, актуальными на конец минувшего сезона. Можно только представить, сколько рекламной продукции **Electronic Arts** сейчас приходится переделывать – Роналду-то перешёл в «Ювентус»! Или не приходится – скажем, **Konami** в прошлом году не стали даже менять обложку, на которой Неймар до сих пор красуется в футболке «Барселоны».

Всё вышесказанное касается только версии для Switch. В прошлом году она сильно отличалась от других изданий, и в этом году разница не сойдет на нет. Как минимум, движок по-прежнему не Frostbyte. Но рост по сравнению с предшественницей всё равно вышел ощутимый.

До Switch наконец-то добрались товарищеские онлайновые матчи, давно работающие на остальных платформах. Да и визуально игра стала ближе к «старшим» версиям. Что касается геймплея, то играть, на фоне упрощённой модели прошлого года, теперь сложнее.

И здесь речь не только об изменениях в версии для Switch, но и о разнице между FIFA 18 и 19 на любой платформе. Например, игроки по-другому взаимодействуют с мячом: это затрагивает как первые касания, так и дриблинг и удары. Пасы работают иначе, принять их и не потерять мяч гораздо сложнее, и на первый план выходят личные качества конкретных футболистов. А повторное нажатие кнопки удара теперь не пускает мяч низом, а позволяет скорректировать его траекторию – и это изменение, судя по всему, касается вообще всех версий FIFA 19.

Пары матчей на выставке недостаточно для более объёмных заключений, но можно сказать точно: вам придётся заново привыкать к FIFA.

А вот чего в FIFA 19 точно не будет ни на одной платформе, так это РФПЛ. Эксклюзивные права на высшую лигу российского футбола перешли к Konami, и в FIFA 19 появятся разве что участники еврокубков: «Локомотив», «ЦСКА», «Спартак», «Краснодар», «Зенит» и «Уфа». Если вы болеете за, например, «Ростов» или другой клуб РФПЛ не из первой шестёрки и хотите играть за него в футсиме, то ваш выбор на ближайшие несколько лет – серия **Pro Evolution Soccer**. ■

КАК МЫ ИГРАЛИ:
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЁМ: PS4, ПК
СКОЛЬКО: тридцать часов; десять в ОБТ на PS4 и ещё двадцать – в релизной версии на ПК.

ЖАНР Аркадные гонки
РАЗРАБОТЧИК Ivory Tower
ИЗДАТЕЛЬ Ubisoft
МУЛЬТИПЛЕЕР Сеть, кооператив
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
НЕОБХОДИМО Intel Core i5-2400 2,5 ГГц, 8 ГБ ОЗУ, 2 ГБ видео

THE CREW 2

РУКИ-КРЮКИ

РОМАН ГЕРАСИМОВ

The Crew 2 не похожа на полноценное продолжение. Скорее на перезапуск оригинальной **The Crew** – даже сеттинг и карта США остались прежними. Освежить формат призваны новые механики, подача и атмосфера – именно поэтому новинку хочется назвать мягким ребутом, а не прямым сиквелом и идейным наследником. Огромный автопарк, полёты на аэропланах и гонки на катерах, возможность мгновенно переключаться между разными видами транспорта – всё в мультиплеере, с модным социальным аспектом! Звучит впечатляюще, а?

Однако итоговый продукт получился куда более проблемным, чем хотелось бы. Как автомобиль за полную цену, но с урезанной комплектацией и без одного колеса. И речь не о технических недоработках или ужасном запуске игры в Steam и, что ещё хуже, на PlayStation 4. Увы, у игры есть куда более значительные проблемы.

ЛИШЬ ОТДЕЛЬНЫЕ МОДЕЛИ воздушного транспорта способны похвастать приличной скоростью

ГОНКИ НА ВОДЕ удались!

ГОНЩИКИ НА ВСЕ РУКИ

Экстремалы со всех уголков США объединились и организовали настоящую гоночную эпидемию. Мотонация запустила под своей эгидой реалити-шоу Live Xtrem – стопроцентно легальные, санкционированные гонки без вмешательства полиции. Земля, вода и воздух захвачены сорвиголовами, что упорно состязаются за популярность, славу и признание. Где-то среди этого гоночного безобразия оказывается главный герой – безымянный пилот (внешность можно выбрать), готовый показать напыщенным выскочкам, на что способны простые ребята.

Сразу предупрежу: постарайтесь не обращать внимания на стереотипных персонажей и пропускайте их квазифилософские монологи мимо ушей. Целее будете. От местных диалогов (особенно в русской озвучке) иногда возникает непреодолимое желание закрыть лицо руками. Сюжет только отнимает время. Например, катсценами на экране загрузки, которые невозможно пропустить.

Да и за стражей порядка обидно. Никаких наказаний за безбашенную езду, порчу городского имущества или покушение на жизни беззаботных пешеходов – видать, организаторы постоянно откупаются. Жаль. Разработчики могли бы обыграть это ина-

ЭФФЕКТНЫЙ ПРЫЖОК на трамплине не только добавит заезду зрелищности, но и позволит срезать путь и вырваться вперёд

че: прокатился с ветерком по центру Манхэттена – возместил убытки из собственного кармана; наехал на телепортирующегося (тут вам не **Carmageddon**) пешехода – снова проштрафился, и тому подобное. Но нет.

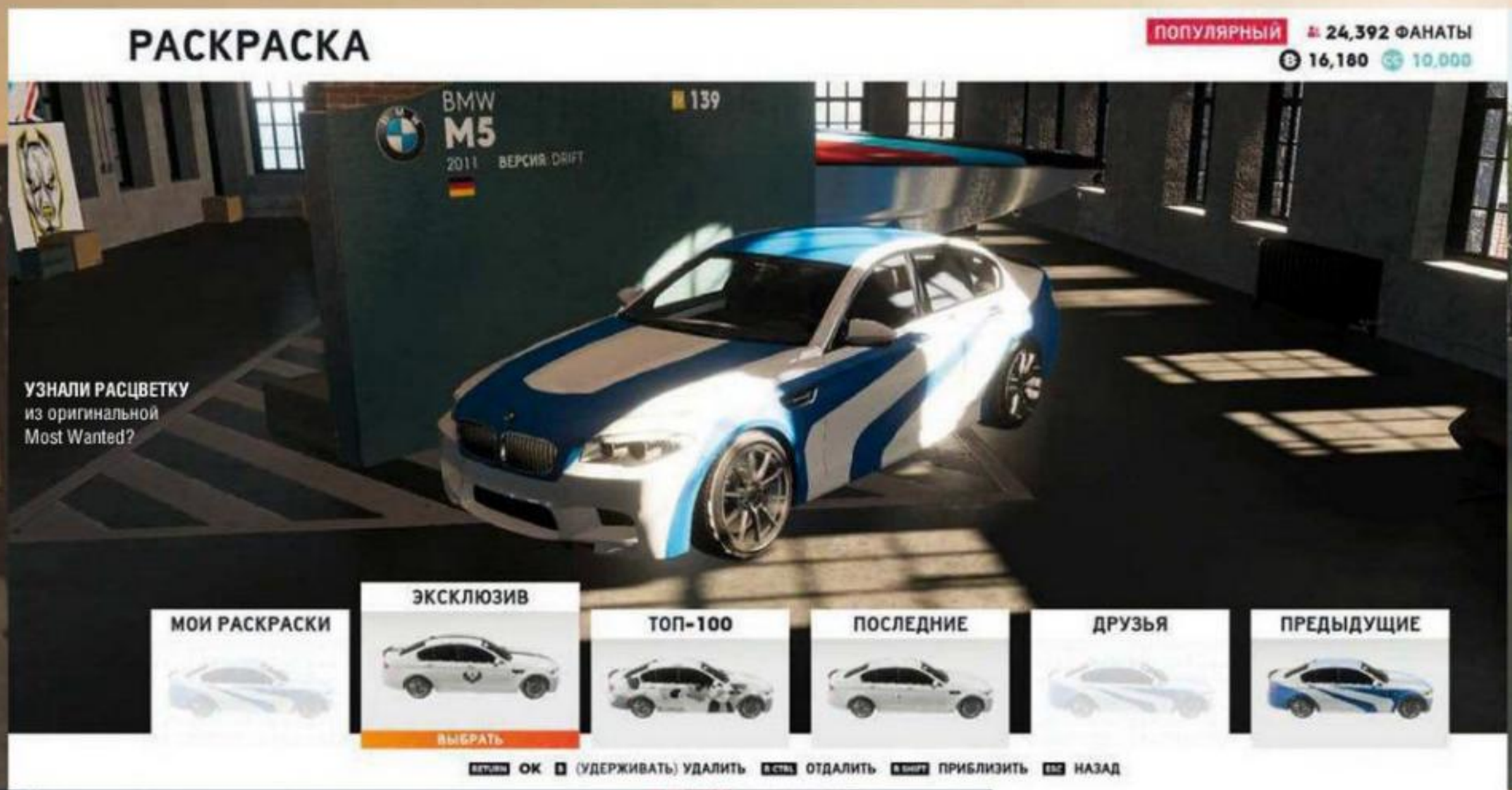
Корифеи профессиональных гонок объединились в четыре организации, каждая из которых специализируется на особых классах и состязаниях. Street Racing ориентирована на городские заезды, дрифт и гонки по прямой, и мне, как безнадёжному консерватору, больше всего пришлась по душе именно она. Pro Racing включает самолёты, моторные лодки и даже туринговые гонки (для самых хардкорных). Freestyle заточен под зрелищные трюки и заезды на экзотике вроде монстр-траков, а Off Road – под багги и соревнования на пересечённой местности.

Парк техники в **The Crew 2** огромен. Лицензированные автомобили, мотоциклы, катера и самолёты – на все вкусы. Можно найти как новинки серийного автопрома с экспериментальными прототипами, так и нестареющую классику. Причём вам придётся освоить большую часть транспорта – сосредоточиться на одном виде техники просто не получится. Либо вы гонщик на все руки, либо нуль без палочки.

Всё благодаря ключевой механике The Crew 2 – системе **Fast Fav**, позволяющей переключаться между разными видами транспорта на лету. Буквально. Идея абсурдна, но в этом аркадном водевиле к подобным выкрутасам быстро привыкаешь. Объезжаешь на катере берега Майами, взлетаешь на трамплине и, переключившись на самолёт, тут же крутишь бочки и мёртвые петли. А затем на бреющем полёте возвращаешься в болид и на ходу садишься на шоссе, лавируя в трафике. Транспорт буквально трансформируется в реальном времени.

ВОТ ЗА ТАКИЕ ПОДАРКИ разработчикам отдельное спасибо! Остаётся только накопить...

Увы, по-настоящему разыграться с этой механикой можно только в режиме свободного заезда. Гоночные же события жёстко ограничивают доступ к технике: никаких превращений в лодку или самолёт по щелчку пальцев, единственное исключение – это эпизоды Live Xtrem, в которых игра сама переключает виды транспорта. Упустили ли разработчики возможность реализовать Fast Fav чуть лучше? Я считаю, что да.



УЗНАЛИ РАСЦВЕТКУ из оригинальной Most Wanted?

ТАК ВЫГЛЯДЯТ ШТАБ-КВАРТИРЫ местных гоночных организаций

КАКОЙ ЖЕ ОН... одухотворённый. Кстати, с этого момента система прогрессии начинает раскрываться

куда интереснее. А детальная проработка водных эффектов усиливает впечатление.

А ещё в The Crew 2 нет достойной системы повреждений. На какой бы скорости вы ни влетели в бетонные ограждения, на автомобиле всё равно останется лишь жалкая вмятина и несколько царапин, будто каркас сделан из вибраниума. Самолёты, продолжающие полёт после столкновения с фонарём или деревом, тоже, видимо, пришли из вселенной **Marvel**.

В этом – главное противоречие The Crew 2. За кажущимся реализмом она прячет самое настоящее аркадное безумие. Это не хорошо и не плохо – это данность. Я слукавил бы, сказав, что не получил удовольствия или заряда эмоций в некоторых заездах. Но ценителям более «приземлённых» автосимов, возможно, стоит пройти мимо.

ВСЁ РАДИ КЛАССОВ!

Победы в гонках, а также выполнение побочных заданий и трюков повышают популярность героя. Чем она выше, тем больше народу следит за вами в соцсетях. По сути, это просто аналог опыта: чем вы популярней, тем больше открывается возможностей, гонок и прочих радостей. К слову, набивать популярность проще всего на воздушных трюках – они самые опасные и зрелищные.

Путь на вершину гоночного олимпа в какой-то степени нелинеен: вы сами выбираете, в какую категорию транспорта вкладывать средства. Но постоянно заниматься чем-то одним, самым любимым, не получится. Рано или поздно придётся осваивать другие дисциплины, чтобы продвинуться по сюжету. С чем-то похожим я столкнулся в другом проекте **Ubisoft** – **Steep**. Там на поздних этапах игры ради получе-

С физикой и управлением всё тоже не совсем гладко. The Crew 2 – это аркада до мозга костей. Управление элементарно. Автомобили дрифтуют, будто в гололёд, и парят в воздухе под стать крылатому **Peugeot** из фильма «Такси» – даже траекторию полёта можно скорректировать! Самолёты нарушают законы физики кто во что горазд – о влиянии ветра и погодных условий можно даже не думать. Да и со скоростью воздушных посудин студия **Ivory Tower** явно поскромничала.

А вот катеры приятно удивили. Разработчики внедрили в водные погони любопытную мелочь: в открытом океане приходится бороться не только с соперниками, но и с волнами – нужно ориентироваться на их силу и направление. Что делает гонки

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Игра полностью переведена на русский язык. В тексте ошибок не обнаружено, но озвучка оставляет желать лучшего.

ния опыта пришлось вернуться к тоскливым полётам на парашюте, которые прежде я охотно пропускал. Неприятно.

Несмотря на это, нет никакой необходимости гриндить валюту. Да, обновлять гараж нужно с умом, но проблемы с деньгами возникнут только если вы захотите приобрести что-то особенное. Например, винтажную **Ferrari**. Особо нетерпеливые могут заплатить реальные деньги, чтобы не стеснять себя в бюджете. Привет, монетизация.

Прокачивать можно не только водителя, но и каждую отдельно взятую единицу техники. Тюнинг в The Crew 2 подразделяется на косметический и технический. Красивостей на вашу «ласточку» можно повесить много, но каждый вид транспорта обладает собственными модификациями. Посредством редактора обтяжек можно либо разрисовать машину самому, либо воспользоваться творчеством других игроков, скачав готовую раскраску в соответствующем разделе редактора. Как в **Gran Turismo Sport** или **Need for Speed: Payback**.

С улучшением внутренностей машин ситуация иная. The Crew 2 открыто предлагает не забивать голову техническими тонкостями: механика прокачки «начинки» напоминает RPG-подобную систему в той же NFS: Payback. Правда, в этот раз «карточки» с характеристиками не закатаны в асфальт микротранзакций. Получаете за победу в гонке несколько новых деталей, заходите в меню и устанавливаете свежак – игра даже подсветит его для наглядности. Просто выбираете детали уровнем повыше, и дело с концом. Примитивно, но этого

ВМЕСТЕ с вашим персонажем прокачивается и жилище

достаточно. Главное, чтобы игрок не отвлекался и вдавливал педаль газа в пол.

ПЕРЕКАТИ-ПОЛЕ

Масштабы открытого мира по-прежнему поражают: чтобы проехать от одного побережья Штатов до другого, понадобится около получаса, а то и больше! Но далеко не все локации выполнены с одинаковым старанием. Это заметно, когда вглядываешься в однотипные, невыразительные домики, смазанные текстуры и вывески на забегаловках, которые дюжину раз прогнали через генератор случайных названий. Да и любоваться видами со временем надоедает – в какой-то момент я поймал себя на мысли, что снова воспользовался быстрым перемещением. Виной всему катастрофическая нехватка побочных заданий и сторонних активностей в свободном режиме.

«Развлеки себя сам» – это девиз открытого мира The Crew 2, вот только развлекаться нечем. Разнообразие побочных

РАССЕКАЯ В НЕБЕ, вы можете подняться выше уровня туч и увидеть солнце. На орбиту Земли выйти, однако, не удалось

активностей заметно снизилось по сравнению с первой частью. Теперь игра предлагает совершать трюки в отведённых местах, проходить скоростные радары, искать с помощью датчика на мини-карте спрятанные запчасти и заниматься фотоохотой. На этом всё. До **Forza Horizon**, конечно, как до Луны. Эта геймплейная пустота и блеклость местной песочницы демотивирует рассекать по хайвеям на каком-нибудь **Harley-Davidson.** Вдобавок грузится The Crew 2 неприлично долго. На ПК переходы на карту или экран повтора еще терпимы (особенно при наличии SSD), а вот на консолях ждать приходится регулярно.

Графика не спасает положение. Визуально The Crew 2 заметно отстаёт от конкурентов (с которыми якобы не собирается *конкурировать*). По-настоящему восхищаешься местными пейзажами только после дождя, любуясь бликами солнца в лужах на асфальте, или ночью, когда темнота скрывает унылые дома-коробки, а центральные кварталы мегаполисов будто расцветают. Иногда погодные условия создают интересную динамику, а иногда вызывают недоумение. Снегопад в Техасе, Флориде или Неваде – это что-то из разряда третьесортной фантастики, вроде «Геошторма» и прочих шедевров.

Словом, The Crew 2 производит спорное впечатление. С одной стороны, проработанный открытый мир, почти безукоризненные модели техники и отличная детализация воды. С другой – посредственные модели персонажей, нестабильная дистанция прорисовки, проседание частоты кадров, баги физики, сомнительная гамма, дороги и дома прямиком из 2010-го. Почти никакущая система повреждений, в конце концов. Сплошные противоречия.

Зато к звуковому дизайну придраться сложно. Рычание движков здесь ни с чем не спутать – моё уважение разработчикам. Смущает только бездарная озвучка персонажей, некоторые звуковые эффекты столкновений и проходной саундтрек, битком набитый попсой пятилетней давности.

БРИГАДА 2

Продолжая традиции оригинала, The Crew 2 оценивает себя в $60 и предлагает колесить по дорогам вместе с друзьями... но не поддерживает PvP-мультиплеер. По крайней мере, в релизной версии, хотя Ubisoft обещают бесплатное обновление в декабре. Но почему не на старте? Почему пользователи должны выкладывать полную стоимость игры, а взамен получать обещания авторов доделать кое-что попозже?

Даже комментировать не хочется.

Отдельного упоминания заслуживает потрясающий запуск The Crew 2 на ПК и PlayStation 4. Гладкий, как трассы для внедорожных заездов. И если проблемы ПК-игроков решили довольно оперативно, то на PS4 масштабы недоразумения вынудили **Sony** изъять игру из **PS Store** на территории России и Украины. Кто виноват – Ubisoft или Sony с их дефектным активатором? Вопрос остаётся открытым.

Зато есть кооператив! Устраивать хаос в компании друзей куда увлекательнее, чем играть в гордом одиночестве. Однако при прохождении с товарищами сложность игры заметно снизится: если хотя бы один участник группы финиширует первым, все остальные тоже получат профит. Местные боты и так умом не блещут, а в соревновании с несколькими живыми игроками и подавно.

Если же вам не с кем играть, то у меня плохие новости: стабильность серверов

ФОТОРЕЖИМ во всей красе!

аховая. Я не раз обнаруживал, что нахожусь в игровой сессии совершенно один. Вот такой вот полностью онлайновый проект: запустить без подключения к сети нельзя, а играть на пустующем сервере – не вопрос!

А ещё в The Crew 2 встроена система видеоповторов. В вашем распоряжении всегда есть несколько минут наигранного геймплея, и вы вольны делать с ними всё что угодно. Вплоть до создания небольшого ролика с применением фильтров, slo-mo и ручной смены ракурсов – притом прямо в игре. Правда, если хочется создать что-то выдающееся, лучше не полагаться на автоматическую камеру – виртуальный оператор-постановщик регулярно косячит. Правду говорят – доверять всю съемку технике нельзя.

В интерфейсе видеоредактора постоянно путаешься, как и во всех остальных диалоговых окнах The Crew 2. С таким инструментарием проще освоить **Premiere Pro**, записать несколько видеофрагментов с разных ракурсов и вручную всё смонтировать.

А вот фоторежим, напротив, оставил только положительные впечатления. Даже простые скриншоты делать не хотелось – настолько он восхитителен. Можно и ракурс настроить, и глубину фокусного расстояния подкрутить, и цветовой фильтр применить. Вдобавок есть опция настройки повреждений транспорта, «выключение» пешеходов, водителя и животных и смена погоды или времени суток. Браво!

■■■

The Crew 2 – это игра, полная противоречий. Занятные механики в ней соседствуют с посредственным исполнением, захватывающие дух гонки – с беспросветным унынием песочницы, а потрясающие закаты после дождя – с ужасными моделями персонажей.

Игра настолько сюрреалистична, что посоветовать её можно далеко не каждому поклоннику жанра. Если вы готовы закрыть глаза на недочеты проекта и вам просто хочется, что называется, пошалить – эта игра для вас. В противном случае рекомендую дождаться чего-нибудь другого. На *horizon*-те как раз маячит парочка подходящих проектов. ■

ПОРАДОВАЛО:
– задорные экстремальные заезды;
– система прогрессии;
– огромный список доступного транспорта;
– перемотка повторов и фоторежим.

ОГОРЧИЛО:
– отсутствие PvP-мультиплеера;
– нестабильность серверов;
– многочисленные технические недочёты;
– пустой открытый мир;
– перегруженные меню и интерфейс;
– слабая реализация системы Fast Fav.

ВЕРДИКТ:
The Crew 2 – это не оригинальная The Crew, не серия Forza Horizon и даже не Need for Speed. The Crew 2 – это **Test Drive Unlimited** с лошадиной дозой **Mario Kart**. Игра способна доставить удовольствие любителям аркадных гонок, но полна дизайнерских огрехов и технических недоработок.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

6,0

«Неплохо»

ЖАНР Спорт
РАЗРАБОТЧИК Camelot Software Planning
ИЗДАТЕЛЬ Nintendo
МУЛЬТИПЛЕЕР Сеть, локально
ПЛАТФОРМА Nintendo Switch

MARIO TENNIS ACES

ТЕННИС ПОД ГРИБАМИ

КСЕНИЯ АТАШЕВА

Человеку, далёкому от тенниса и не знакомому со спин-оффами о спортивных достижениях усатого водопроводчика, **Mario Tennis Aces** на первый взгляд покажется сущей глупостью. Ну действительно, чем можно заняться в игре про теннис? Перекидывать мячик туда-сюда, как в старом добром арканоиде, только с моделькой Марио вместо платформы?

Не всё так просто: чтобы стать лучшим теннисистом Грибного королевства, нужно не только выучить правила, но и освоить необычные, почти магические приёмы.

ПОЧТИ ФАЙТИНГ

Впервые попав на стартовый экран Mario Tennis Aces, можно сразу сыграть с приятелем и пойти попытать удачи в онлайновых соревнованиях, но без изучения нюансов игрового процесса добиться успеха вряд ли получится. Основы тут, конечно, проще простого: чтобы получить победные очки, надо отбивать мяч так, чтобы его не мог принять противник, меняя тип, силу и направление удара.

Все четыре вида ударов привязаны к кнопкам на геймпаде. С одним мяч взмывает вверх, с другим выше отскакивает от корта; третий удар отправляет мяч в полёт по дуге, а четвёртый, наоборот, прямой и низкий, зато настолько мощный, что заставит оппонента сделать шаг назад. Уси-

НАСТРОЙКИ МАТЧА позволяют превратить игру в серьёзный спортивный симулятор. Разве что играем мы с привидениями и динозаврами, а по полю расставлены зеркала и прочие препятствия

КОВАРНЫЙ УДАР позволяет выбрать, в какую точку поля отправить мяч. Но время для прицеливания ограничено, так что думать надо быстро!

ПЛОХО ЗНАКОМЫ С ТЕННИСОМ? Не беда, игра объяснит азы несколькими лаконичными слайдами

К БОССАМ НУЖЕН ОСОБЫЙ ПОДХОД. Чтобы победить хищный цветок, надо измотать его игрой и, когда он откроется, коварным ударом попасть ему в брюхо

МАРИО нужно быстро обойти королевство и собрать артефакты, чтобы они не достались злодею

СТАДИОНАМИ ДЕЛО НЕ ОГРАНИЧИВАЕТСЯ. Тут можно сыграть в теннис и в лесу, и в гостиной, и даже на палубе корабля

лить атаку можно, нажав кнопку несколько раз, а направление задаётся левым стиком.

Спортивной терминологии в игре хватает, но разобраться в ней можно буквально за несколько минут в удобном обучающем меню. Представленной там информации хватит, чтобы играть по классическим правилам, близким к реальному теннису. Однако в настройках матча можно выбрать и нестрогий набор правил, позволяющий творить на корте настоящие чудеса.

Camelot Software Planning решили, что в волшебной стране вовсе не обязательно ограничивать себя реалистичными рамками, и внедрили в новую часть Mario Tennis массу нововведений. При игре по нестрогим правилам у героя есть шкала энергии, которая пополняется с каждым отбитым ударом. Набор энергии можно ускорить, проводя мощные атаки или отбивая удары в изящном прыжке, а потратить её можно разными способами. Когда герой набирает хотя бы треть шкалы, на поле появляется зона, отмеченная звёздочкой, – в её границах можно провести особенно сильный и быстрый «звёздный» удар. Если набрать чуть больше энергии, откроется «коварная атака»: можно прицелиться и молниеносно отправить мяч в указанную точку поля. Ну а когда шкала заполнится, герой сумеет провести коронный приём – настолько мощный и быстрый, что его почти невозможно отразить. Если только замедлить время... Да, энергию можно тратить и на это.

Звучит не особо сложно, однако такая игра требует куда больше внимания и тактических приемов, чем реалистичная. Нужно наперёд прикидывать, будет ли выгодно применить коварный удар при первом шансе, или лучше подкопить энергию для самой мощной атаки, а то и вовсе приберечь её на случай, если понадобится замедлить время. Без точного тайминга и пристальной слежки за действиями противника тоже не обойтись. Совсем как в файтинге! И накал страстей никак не меньше!

ДОРОГА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Хотя все правила и приёмы чётко описаны и проиллюстрированы в руководстве, Mario Tennis Aces готова не только рассказать о них вслух, но и показать в деле. В игре есть сюжетный режим, он же по совместительству обучение. Проказники Варио и Валуиджи пробуждают от многовекового сна демона, мечтающего о мировом господстве. Древняя цивилизация отобрала его силу и заключила в пять камней, и теперь злодей жаждет заполучить её обратно. Найти артефакты первым и тем самым спасти мир вызывается Марио, но для этого ему сначала нужно победить хранителей камней, а потом и с самим демоном разобраться. И так как все в Грибном королевстве буквально помешались на теннисе, с каждым придётся сыграть партию-другую.

История нехитрая, но в мультяшный мир Марио и его друзей отлично вписывается. И вдобавок позволяет встретить целую толпу знакомых героев и монстров, а ещё посетить места вроде особняка с привидениями или джунглей, где живёт Донки-Конг. Разработчикам удалось не только красиво изобразить локации, но и обыграть их характерные черты. Особенно хорошо получились уровни-стадионы. На классических

ПРИ ИГРЕ ВЧЕТВЕРОМ на корте с преградами теннис превращается в сущий балаган. И это весело!

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем.
НА ЧЁМ: Nintendo Switch
СКОЛЬКО: 6 часов.

В MARIO TENNIS ACES почти два десятка игровых персонажей со своими особыми приёмами. В зависимости от силы, ловкости и скорости они делятся на несколько классов, но и в одном классе герои отличаются друг от друга

аренах различаются только виды покрытий, от которых зависят скорость и высота отскока мяча, но есть в игре и площадки с сюрпризом. Например, на корабле нельзя попадать в торчащую посреди поля мачту, а в лесу следует опасаться хищных цветов, которые могут перехватить мяч и плюнуть им обратно в героя.

В сюжетном режиме встречаются и боссы, и настоящие головоломки, где для победы надо изучить окружение и догадаться, как и куда отправить мяч. К тому же, если не освоить в совершенстве определённый приём, не получится решить задачку и продвинуться дальше по истории. Вот так ненавязчиво Mario Tennis Aces позволяет набить руку: закончив приключение, уже не боишься ударить в грязь лицом перед живыми оппонентами.

К сожалению, если туториал из сюжетного режима вышел шикарный, то до полноценной кампании он не дотянул. История короткая, и поиграть в ней можно далеко не за всех персонажей. Не спасают даже ролевые элементы, позволяющие герою набираться опыта и становиться чуть сильнее и быстрее с каждым сыгранным матчем. Увы, игра заточена под мультиплеер, и тех, кто играет на Nintendo Switch в одиночестве, на бегу и без доступа к интернету, надолго вряд ли займёт. После прохождения сюжета им только и остаётся, что перекидываться мячами с управляемыми системой оппонентами.

СКРЕСТИМ РАКЕТКИ!

В Mario Tennis Aces несколько вариантов игры с живыми соперниками. Можно играть по беспроводной связи с другим обладателем консоли и картриджа, а можно раздать друзьям джойконы и сыграть на одной приставке. Одновременно на корт выходят до четырёх героев, так что играть можно и один на один, и попарно. Возможна и кооперация против пары противников под управлением искусственного интеллекта.

У локальных матчей куча настроек: можно выбрать стадион, покрытие, скорость мяча, правила и, конечно же, персонажа. Стили игры за героев тут отличаются не так разительно, как в файтингах, но благода-

ЛОКАЛИЗАЦИЯ
Полный перевод. Не без мелких огрехов вроде несовпадающих падежей, зато написано легко и доходчиво, так что в правилах и нюансах сюжета разберутся даже дети. Комментарии арбитра озвучены, ну а реплики Марио и его друзей в дубляже не нуждаются.

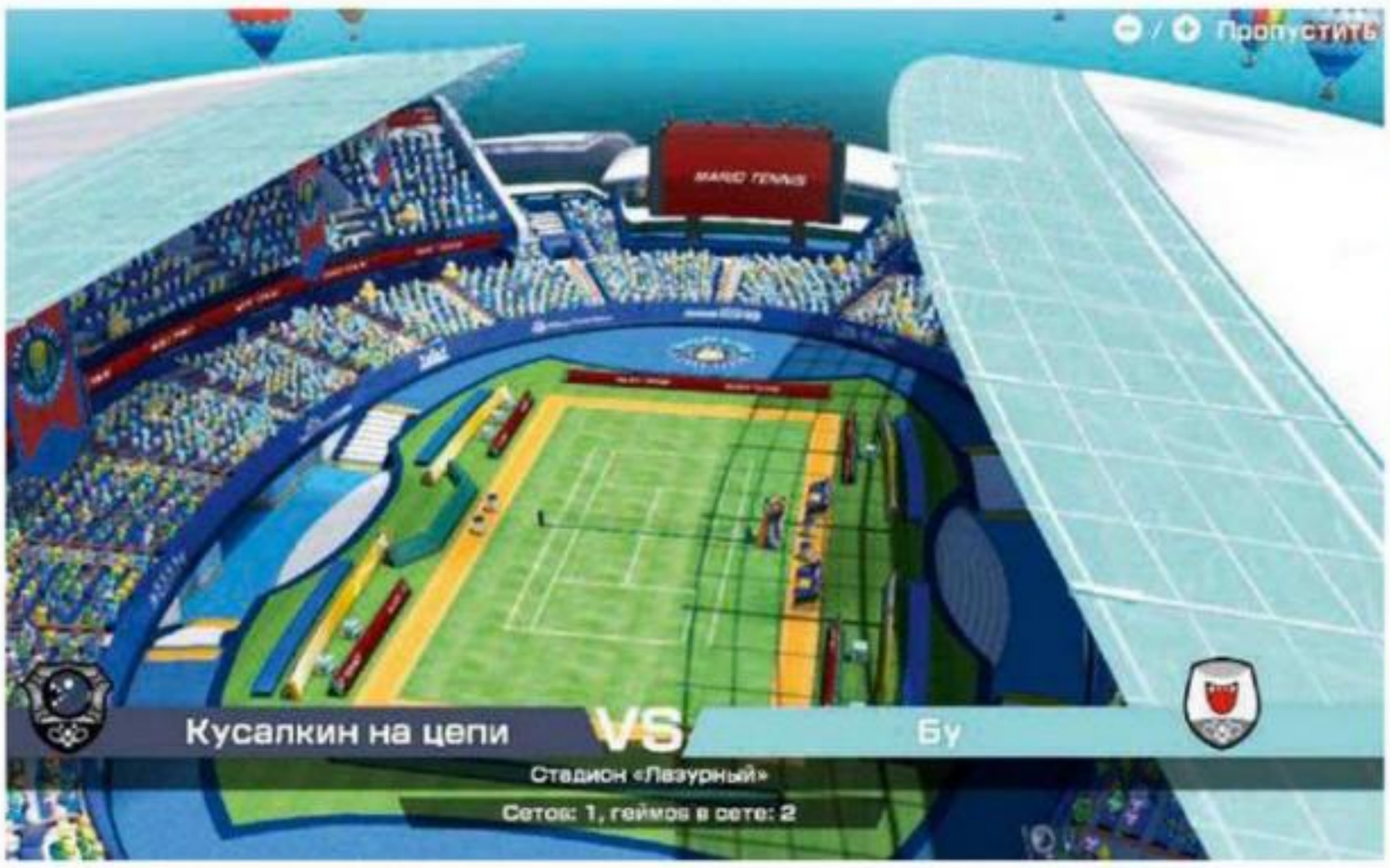
ря особым приёмам и соотношению силы и скорости разница ощутима.

Поддерживается и игра по сети, но у неё настроек куда меньше. И, что хуже, игроки не делятся на группы в зависимости от одержанных побед: соперниками на корте могут оказаться чемпион и новичок.

Для тех, кто хочет почувствовать себя настоящим спортсменом, есть отдельный режим, где контроллером нужно размахивать, словно ракеткой. В основной игре такое управление не поддерживается, и не зря: хотя здесь можно выполнять разные виды ударов, точность их считывания хромает, что для подобия файтинга совершенно неприемлемо. Но в качестве фитнеса или игры для вечеринки сойдёт.

МАЛОВАТО БУДЕТ

При шикарной механике и красивом оформлении у Mario Tennis Aces есть один существенный недостаток: она не определилась с аудиторией. Игра пытается втиснуться сразу в две ниши и стать одновременно глубоким спортивным симулятором и весёлым развлечением для компании. До первого она не дотягивает, так как в ней нет длительной кампании и настроек сетевой игры, до второго – из-за необходимости осваивать непростые приёмы и недостатка вариативности. При всём разнообразии режимов, персонажей и настроек этот гибрид выглядит поверхностным, и безусловно рады ему будут разве что фанаты тенниса в целом и игр про Марио в частности.



ВНИМАНИЕ К ДЕТАЛЯМ ВПЕЧАТЛЯЕТ: трибуны здесь наполнены болельщиками, а комментаторы с удовольствием рассказывают об итогах матча

Да и внушительный ценник смущает: для игры стоимостью без малого пять тысяч рублей Mario Tennis Aces предлагает не так уж много. Скорее всего, в период рождественских распродаж цена снизится, что сделает игру на балл-другой привлекательнее. Но к тому времени уже выйдут **Super Smash Bros. Ultimate** и **Super Mario Party**, и при таких альтернативах о Mario Tennis Aces вспомнят только заядлые теннисисты. ■

ПОРАДОВАЛО:
– бодрый геймплей с рядом оригинальных приёмов;
– разнообразие режимов;
– широкий выбор персонажей и кортов;
– герои и злодеи серии показаны во всей красе.

ОГОРЧИЛО:
– обучение вместо полноценной сюжетной кампании;
– мало настроек в онлайновых соревнованиях;
– неточное управление при игре джойконом как ракеткой.

ВЕРДИКТ
У Nintendo и Camelot Software Planning вышел яркий, забавный и разнообразный гибрид спортивного симулятора и игры для вечеринок. Но занять он может ненадолго: одиночная кампания короткая, а постоянно мериться силами с друзьями и незнакомцами по сети не каждому по душе.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,0
«Достойно»

ЖАНР Платформер, головоломка
РАЗРАБОТЧИК Coldwood Interactive
ИЗДАТЕЛЬ Electronic Arts
МУЛЬТИПЛЕЕР Кооператив
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
НЕОБХОДИМО Intel Core i3-2120 3,3 ГГц, 4 ГБ ОЗУ, 1 ГБ видео

UNRAVEL TWO

ГЛАВНОЕ ПРОИСХОДИТ НА ЗАДНЕМ ПЛАНЕ

АЛЕКСЕЙ ТРОИЦКИЙ

Платформеры – жанр богатый, на рынке их великое множество. Часто это очень средние инди в вечном раннем доступе, хотя есть и свои исключения. Особенно если ваша студия попадет под крыло ко влиятельному издателю. Тут уж можно замахнуться на что-то и впрямь потрясающее. Но Unravel Two не спешит ничем размахивать. Она и сама никуда не спешит, и вам настоятельно советует.

ХАРДКОРУ ТУТ НЕ МЕСТО

Шведская студия **Coldwood Interactive** два года назад уже подарила нам платформер, пропитанный большой любовью к малой родине, и сиквел вполне успешной **Unravel** не заставил себя долго ждать. Продолжение не просто анонсировали, но сразу же выпустили в релиз. Жаль, что подобная практика встречается нечасто...

Главное отличие от первой игры – кооператив. Отныне Ярни преодолевает все невзгоды вместе с шерстяным собратом. Головоломки тут завязаны на взаимодействие игроков. Но не пугайтесь, если вам не с кем разделить приключение: с Unravel Two можно справиться и в одиночку. Хотя, пройдя игру дважды, я склоняюсь в сторону совместного прохождения: проще и веселее.

Больше вязаных котиков – это хорошо! Нововведение пошло на пользу и исправило многие проблемы геймдизайна. Взять пресловутые контрольные точки: в оригинале это мотки пряжи, до которых можно и не добраться. Вашего Ярни может «размотать» аккурат в двух шагах от чекпойнта. Всё. Возвращайтесь и срезайте наспех завязанные узлы. Это сильно смазывает впечатление от игры, хотя многим нравилось. Но в Unravel Two разработчики воспользовались общепринятой системой сохранений.

ТУТ МЫ всего лишь наблюдатели... Но не безучастные!

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: ключ предоставлен издателем
НА ЧЁМ: PS4
СКОЛЬКО: 11 часов

UNRAVEL TWO – это игра про маленьких существ и большие вопросы, ответы на которые стоит искать у себя в голове

Однако даже при всех положительных моментах игра не вносит в жанр ничего нового. Хорошо знакомые фанатам платформеров механики упрощены до неприличия. Шутка ли, почти все трудности решаются с помощью разновариантной раскачки на ниточке. Тут не нашлось места для зубодробительных уровней **Ori and The Blind Forest** или **Super Meat Boy**, хотя по духу Unravel Two ближе всего именно к Ori. Детищу Coldwood Interactive не пристало быть проверкой для нервов. По крайней мере, пока вы проходите сюжет.

А ещё здесь есть испытания, и они полностью оправдывают своё название. Хотя бы половина из бонусных уровней заставит нервно стискивать зубы и геймпад. Оттого немного жаль, что этих головоломок нет в основной кампании, они точно разбавили бы непривычно «сонный» для жанра геймплей Unravel Two.

Платформер цепляет и удерживает до самого конца одной только атмосферой лёгкой меланхолии. Отсюда и проблемы с платформингом. То есть дело не в дизайне локаций, а в наборе средств для их прохождения. К тому же в нашем распоряжении верёвка и парочка способов её применения, благо физику заметно подтянули и моментов «да как так-то?!» уже почти нет.

МИР UNRAVEL TWO прекрасен в своей простоте

СНИЗУ ВИДНЕЕ

Родина разработчиков – северная Швеция с её хвойными лесами, горными реками и сокрытыми средь фьордов деревушками. Как и в Unravel, художники бережно передали атмосферу родных краёв. Да с таким невообразимым вниманием к деталям, что порой непонятно, фотография перед тобой или компьютерная графика. В реальность мира Unravel Two не перестаёшь верить ни на секунду. Наполненный действием фон притягивает внимание едва ли не больше, чем передний план. Тут сиквел часто превосходит оригинал.

Дизайн уровней следует простому правилу: привычные вещи под непривычным углом, ведь мир глазами Ярни отличается от нашего. Небольшие, по нашим меркам, препятствия стали серьезной проблемой. Перепрыгнуть лесной ручей не так уж трудно, верно? Но снизу вам возразят вязаные котики, ведь для них это не просто невозможно, но ещё и смертельно опасно. Поросшие мхом стволы деревьев больше походят на постапокалиптические высотки, а диковинные местами подземелья поразительно схожи с пещерами из романов Жюля Верна. К слову, эти пещеры скрывают вполне реальные для наших героев угрозы!

Вязаные котики по-прежнему до безобразия милые. Осторожно поглядывая с высокого уступа, маленький Ярни боится упасть. Убегая от опасности – постоянно оборачивается в надежде, что та уже миновала. После очередной решённой головоломки человечки дают друг другу пятюню. Порой едва заметные детали оживляют образы героев.

МАЛЕНЬКИЙ БОЛЬШОЙ ЧЕЛОВЕК

Сюжетный акцент в Unravel Two сместился в сторону конкретной истории, и всё вертится вокруг двух подростков. То ли проблемы, то ли юношеский максимализм заставляют тех сбежать из приюта. Всю игру они *ввязываются* в неприятности, где без нашей помощи им просто не выжить. А игроку предстоит добираться до точек взаимодействия, чтобы выручить незадачливых юнцов из очередной передряги.

Вам часто придётся додумывать сюжет, ведь он где-то там, на заднем плане. Тут нет диалогов и катсцен, раскрывающих намерения «фоновых» героев. Но с приключениями вязаных котиков их роднит куда больше, чем может показаться. Только осознаешь это уже после титров.

Удивительно, что при такой «фоновой» истории Unravel Two умудряется быть игрой со смыслом, пусть и заезженным. Если оригинал сильно давил на ностальгию по старым добрым временам, когда трава была зеленее и солнце светило ярче, то сиквел проповедует куда более неожиданные вещи. Лёгкая и непринуждённая история о малыше Ярни, понятное дело, никуда не делась, но теперь Unravel ощущается как философское высказывание. В каком-то смысле Unravel Two повзрослела вместе с нами.

О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Локализацию не завезли. Хорошо что переводить, по большому счёту, нечего.

Как уже было сказано – Unravel Two по-хорошему сонная, но временами с повествованием происходят странные вещи. Темп то набирает обороты, то неожиданно сбрасывает. Буквально минуту назад мы судорожно удирали от врага, сейчас спокойно решаем условную головоломку, а ещё через минуту игра кидает нас обратно в водоворот событий. Я не против экшена в платформерах, без него они немыслимы. Но Unravel Two очень небрежно пытается разбавить геймплей. Как американские горки, только с остановками каждую минуту.

Игра сильно страдает из-за такого подхода. Понятно, что в угоду геймдизайну разработчики сделали всё необходимое, но в динамичных сценах такие решения здорово портят впечатление. Остаётся только радоваться, что по тормозам Unravel Two даёт не так часто...

■■■

В творении Coldwood Interactive есть на редкость изящные и красивые вещи. Из-за них отсутствие сюжета в привычном понимании и примитивные головоломки хочется простить. В кооперативе Unravel вполне увлекательная игра. Но тут дело, скорее, в выборе компаньона.

Посоветовать Unravel Two можно всем, кто хочет взглянуть на окружающий мир под иным углом. Она растрогает вас и, быть может, заставит связать себе маленького Ярни. Платформер аккуратно захватит внимание сочной картинкой и вязаными котиками, и вы, возможно, не почувствуете очевидных проблем геймдизайна. ■

ПОРАДОВАЛО:
– атмосфера;
– кооператив;
– «челленджи».

ОГОРЧИЛО:
– головоломки однообразны;
– игра не может определиться с темпом повествования;
– поверхностный сюжет.

ВЕРДИКТ
Unravel Two успокоит ваши нервы, навеет лёгкую ностальгию по детству и весьма неожиданно напомнит о важных вещах, которым вправду нужно уделять внимание. В процессе успеет наскучить однообразными головоломками и едва ли западёт в сердце надолго, но точно умилит.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,5
«Достойно»

THIS IS THE POLICE 2

ЛУЧШЕ ПЕРВОЙ ЧАСТИ

ДЕНИС ПАВЛУШКИН

ЖАНР Менеджмент, стратегия
РАЗРАБОТЧИК Weappy Studio
ИЗДАТЕЛЬ THQ Nordic
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, осенью на PS4, Xbox One и Nintendo Switch
НЕОБХОДИМО Dual Core, 2 ГБ ОЗУ, видеокарта

Можете называть меня дураком или занудой, но я не думаю, что **This is the Police** нуждалась в продолжении. Несмотря на механические огрехи и ощутимый недостаток бюджета, её восхитительная форма перевешивала скудное, по сути, геймплейное содержание. Она была не столько симулятором продажного копа, сколько небольшим (всего часов на тридцать) этюдом по эстетике нуара. Красивым, грамотно поставленным и, что самое главное, завершённым произведением. Вертеть его в руках, восхищаясь вниманием к деталям и торжеством хорошего вкуса, было жутко занимательно, а вот непосредственно играть – не особо.

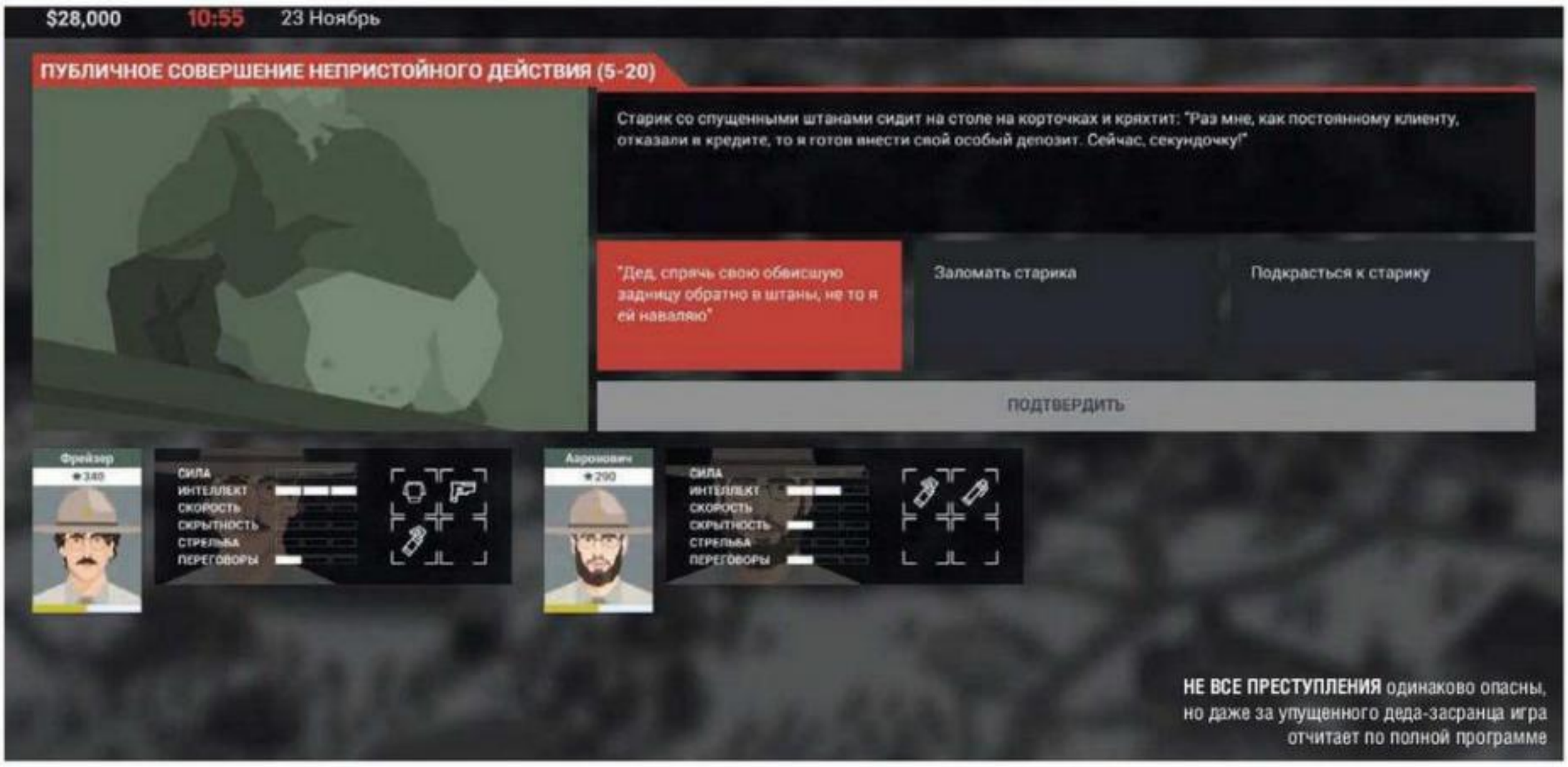
Поэтому анонс **This is the Police 2** стал для меня сюрпризом. Ну вот зачем? Здорово, конечно, – но зачем? Одной игры мало? Разработчики из **Weappy** планируют целую серию? Двадцать часов прохождения ответили только на часть вопросов. И наверняка стало ясно только одно: новая глава злоключений Джека Бойда как минимум не уступает предыдущей. А местами и вовсе оставляет её далеко позади.

ПОЛИЦИЯ КАРМЫ

This is the Police 2 сложно втиснуть в рамки одного жанра. Ей подходит множество почти взаимоисключающих ярлыков: симулятор управленца, текстовый квест, визуальная новелла или интерактивный комикс. Однако есть термин, который описывает творение Weappy точнее всего: «повесть». Не заглядывайтесь на трейлеры с пошаговой тактикой, This is the Police 2 – это прежде всего рассказанная история, а уж потом игра. И если вы понятия не имеете, что происходило в первой части, вам придётся туго: сюжет сиквела всецело опирается на события и лица из прошлого Джека.

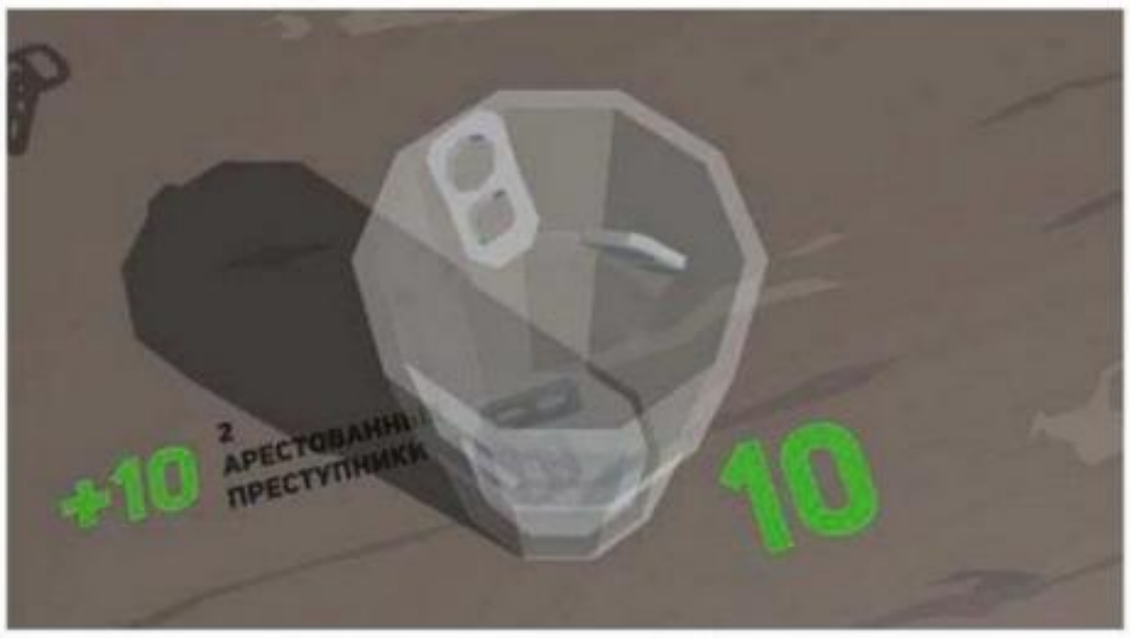
ПОМНИТЕ, как каждое утро читали газетные заголовки за чашечкой кофе? Газеты тоже вас помнят!

С переворота во Фрибурге прошло около года, но о Бойде никто не забыл. ФБР до сих пор активно его разыскивает, а пресса с упоением смешивает с грязью, обвиняя во всех мыслимых и немыслимых преступлениях. Ненавидимый всеми, Джек подал-



НЕ ВСЕ ПРЕСТУПЛЕНИЯ одинаково опасны, но даже за упущенного деда-засранца игра отчитает по полной программе

КАЖДЫЙ ВЫЕЗД в поле требует оперативной подготовки. Только вот свидетели в маленьком городке, где все друг друга знают, не очень сговорчивы – придётся добывать информацию бартером



НИКАКИХ МУНИЦИПАЛЬНЫХ БЮДЖЕТОВ у вас нет, поэтому покупать экипировку и нанимать рекрутов предстоит за... язычки от жестяных банок. Чем больше преступников ловите, тем больше «валюты». Непростая всё-таки экономика в Шарпвуде

ся в бега: снял крохотную хижину на окраине захолустного городишки Шарпвуд, в которой сутками напролёт пьёт, жалеет себя и не высовывает носа на улицу. Даже еду покупает исключительно с доставкой на дом.

Но и у чёрта на рогах «Цезарь коррупции», как его прозвали в криминальных кругах, не нашёл покоя. Волею судеб ему снова (даже в розыске) придётся взять на себя командование полицейским участком. И если управление полиции Фрибурга пребывало, мягко говоря, в запустении, то здешний департамент – это откровенная шутка. Городок почти отрезан от цивилизации и вот-вот загнётся от беззакония и бездействия колхозников в полицейской форме, из которых не все среднюю школу-то окончили.

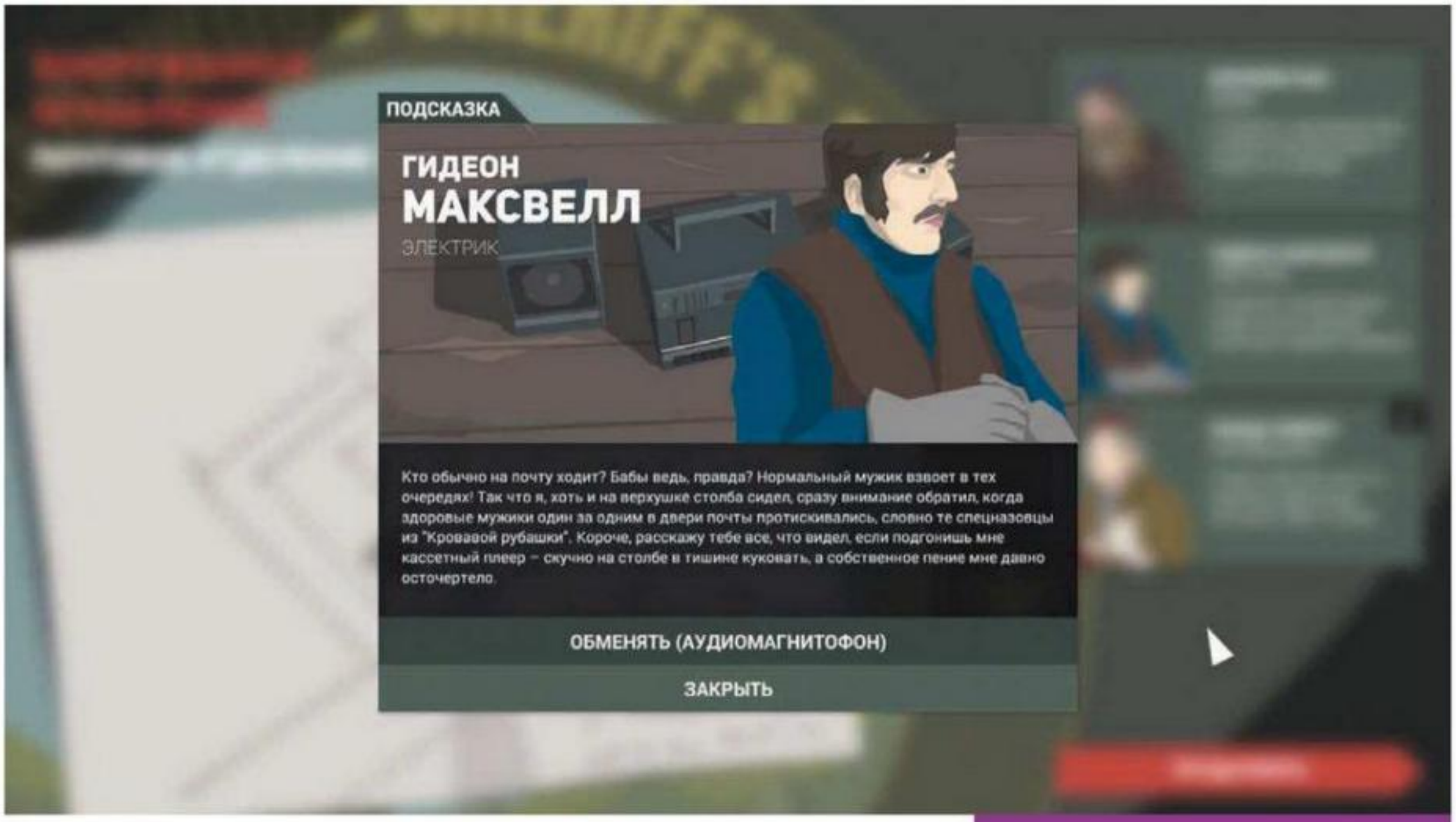
Кто способен навести здесь порядок, если не Бойд? Никто, конечно.

ТАКТИЧЕСКИЕ БОИ только поначалу выглядят серьёзными и напряжёнными. Несмотря на достойную подачу, адреналин улетучивается уже после второй вылазки

ПРАВОСУДИЕ С КОНВЕЙЕРА

Ядром This is the Police 2 по-прежнему служат иллюзия полицейской рутины и кризисный менеджмент. Шарпвуд – ни разу не мегаполис, но его проблем хватит на дюжину городов побольше. Всё настолько в упадке, что даже товары первой необходимости местные покупают у контрабандистов: и доступнее, и дешевле.

С семи утра до часу ночи телефон в офисе шерифа разрывается, и, поверьте, во Фрибурге такого ада не было даже в худшие дни. Эта дыра будто проклята лесными духами, которым поклоняются особо отшибленные граждане: что ни день, то ограбление, захват заложников, домашнее насилие и буквальная чертовщина вроде риту-



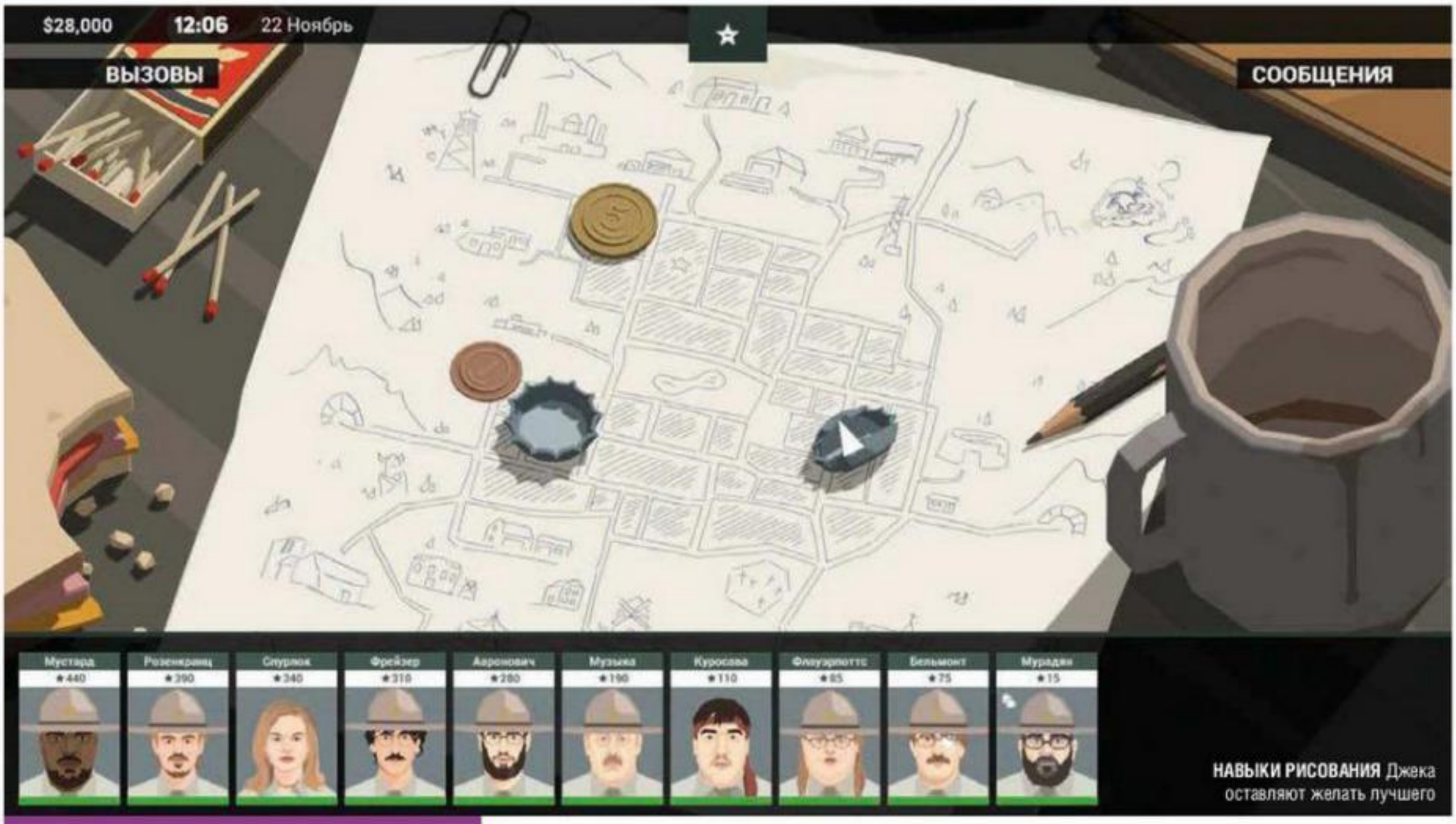
О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Субтитры переведены на русский, но видно, что игра разрабатывалась для англоязычной публики: иногда переводу недостаёт эмоций, которые показывают актёры. Присутствует нецензурная лексика.

альных жертвоприношений. У вас никогда не хватит ресурсов, чтобы предотвратить все преступления и при этом где-то разжиться деньгами: каждую неделю Джек должен оплачивать молчание информатора в мэрии Фрибурга. Иначе тот просто сдаст местонахождение Бойда первому попавшемуся федералу.

Ходьба по тонкой грани между моралью и потребностями была одновременно и самой интересной (на бумаге), и самой слабой частью первой игры. В сиквеле положение дел почти не изменилось. Геймплей по-прежнему примитивен: то, что он просто забивает собой сюжетные «пробелы», всё ещё заметно. Порой он даже слишком хорошо имитирует рутинную повседневность с её неотъемлемой характерной чертой – скукой.

Правда, ругать игровой процесс на этот раз хочется куда меньше, потому что Weapry извлекли урок из своих ошибок, и управление полицейским участком ныне требует от игрока большей отдачи. Паззл всё ещё прост, но в This is the Police 2 над ним придётся немножко думать. Совсем чуть-чуть, но и этого достаточно, чтобы не вспоминать об унынии оригинальной игры.

На смену безмозглой погоне за копами с самыми большими цифрами ранга пришёл простой и понятный подбор подхо-



НАВЫКИ РИСОВАНИЯ Джека оставляют желать лучшего

КАК МЫ ИГРАЛИ:
ВО ЧТО: ключ предоставлен издателем.
НА ЧЁМ: PC
СКОЛЬКО: 20 часов.

ГОРОД В МИНИАТЮРЕ детализирован до последней мелочи: даже снег на крышах домов лежит. Контраст с серым, безликим Фрибургом налицо

дящих для заданий кадров. Рекруты отличаются друг от друга не только портретами, но и навыками: одни лучше стреляют, другие владеют искусством переговоров, третьи скрытны и могут подкрасться даже к самым осторожным подозреваемым.

В отличие от первой части, здесь каждый вызов можно разрешить несколькими способами – всё зависит от того, какой наряд вы отправили на место и с каким снаряжением. Одного и того же преступника можно заломать, оглушить тазером или, например, снять снайпером. Не взяли ни того, ни другого, ни третьего? Попытайтесь заболтать нарушителя! С буянящими пьяницами это сработает. С пятёркой вооруженных грабителей – не факт.

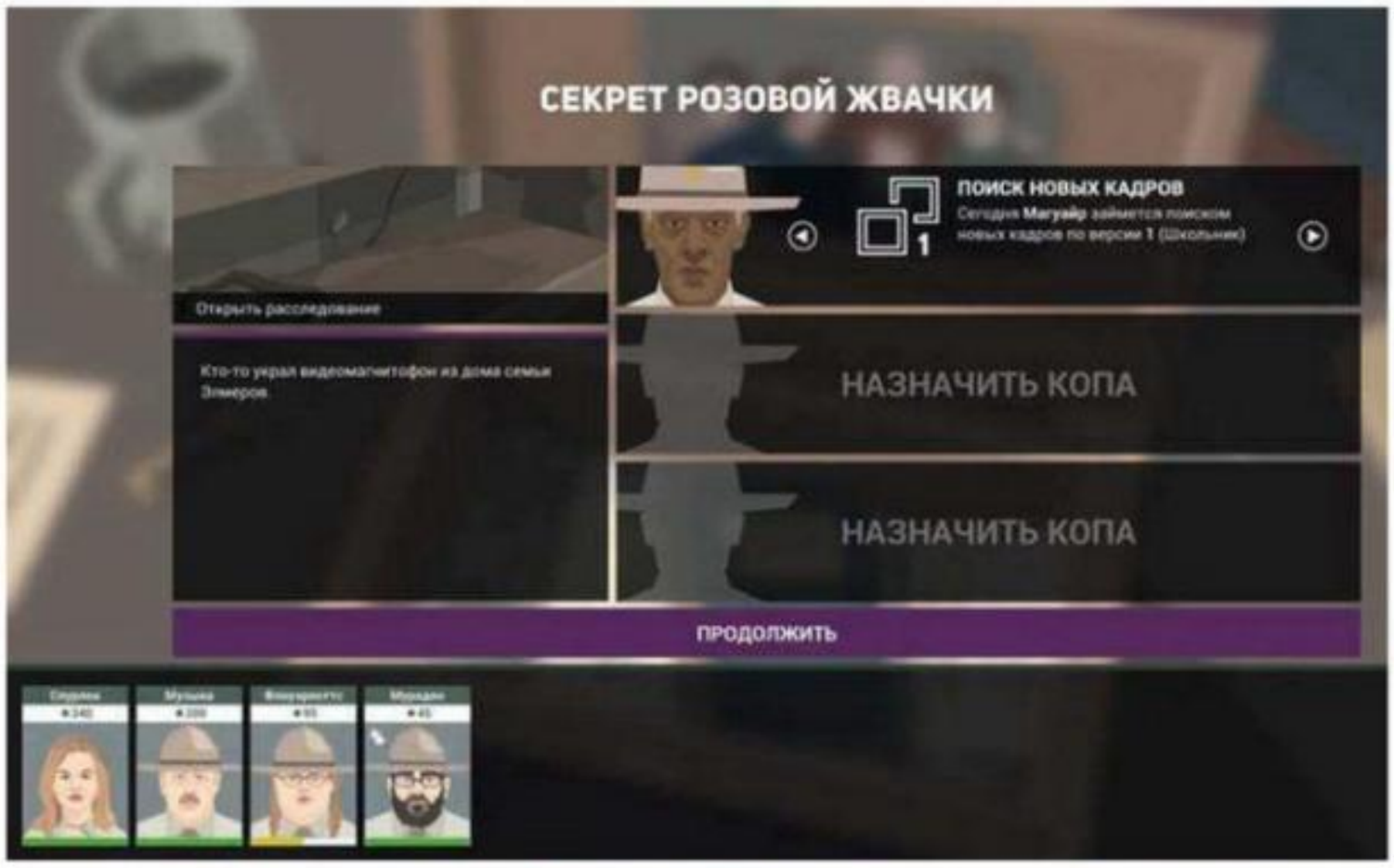
У некоторых подчинённых и вовсе свои тараканы в голове. Один сошьёт себе «модную» форму и откажется выезжать на задания с коллегами-нищебродами: дескать, слишком безвкусно одеты. Второй не поедет в морг даже ради спасения заложников, потому что боится мертвецов. Кто-то согласится работать только с напарниками выше его по рангу. Отдать бы строптивых под трибунал за грубое неповиновение, да не получится: где потом свежую кровь искать? Увольнение – непозволительная роскошь.

Благодаря этим мелочам This is the Police 2 требует гораздо большего участия игрока, чем её предшественница. Недостаточно просто завалить кейс копами покруче – нужно ещё проследить за экипировкой, прокачкой и синергией подопечных. По-прежнему далеко от серьёзного менеджмента, но заставляет проводить с вымышленными человечками гораздо больше времени, чем прежде. Постепенно к ним крепко привязываешься, да и их победы и поражения воспринимаются куда острее, потому что это вы утром выдали копу перцовый баллончик, который внезапно спас день. Или, наоборот, обрёк кого-то на гибель.

А вот с тактическими боями студия Weapry сильно слукавила: уж больно неровно они реализованы для главного новшества игры. Хотя разработчики добавили в знакомую по **XCOM 2** боевую механику несколько занятных идей, стычки в This is the Police 2 не впечатляют. Дизайн карт неплох, потому что все они спроектированы и нарисованы вручную, но остальное – полный примитив по меркам той же XCOM. Да и маловато таких боёв: буквально штук десять на всю игру.

Вдобавок ИИ противников остановился в развитии на уровне детсада, а из нескольких десятков боевых навыков вы будете использовать пять-шесть. Все без исключения бандиты всегда вооружены пистолетами, как и полицейские: те же дробовики не подвезли, полагаю, из-за снегопадов. В схватках попросту нет напряжения: скрытность настолько эффективна, что тихой сапой можно пройти все боевые задания, кроме самого последнего.

Подобная «неровность» заметна во всём, что касается полицейских будней, не только в полевых операциях. Разработчики будто услышали, что первая часть показалась некоторым критикам затянутой и нудной, и поэтому изо всех сил старались



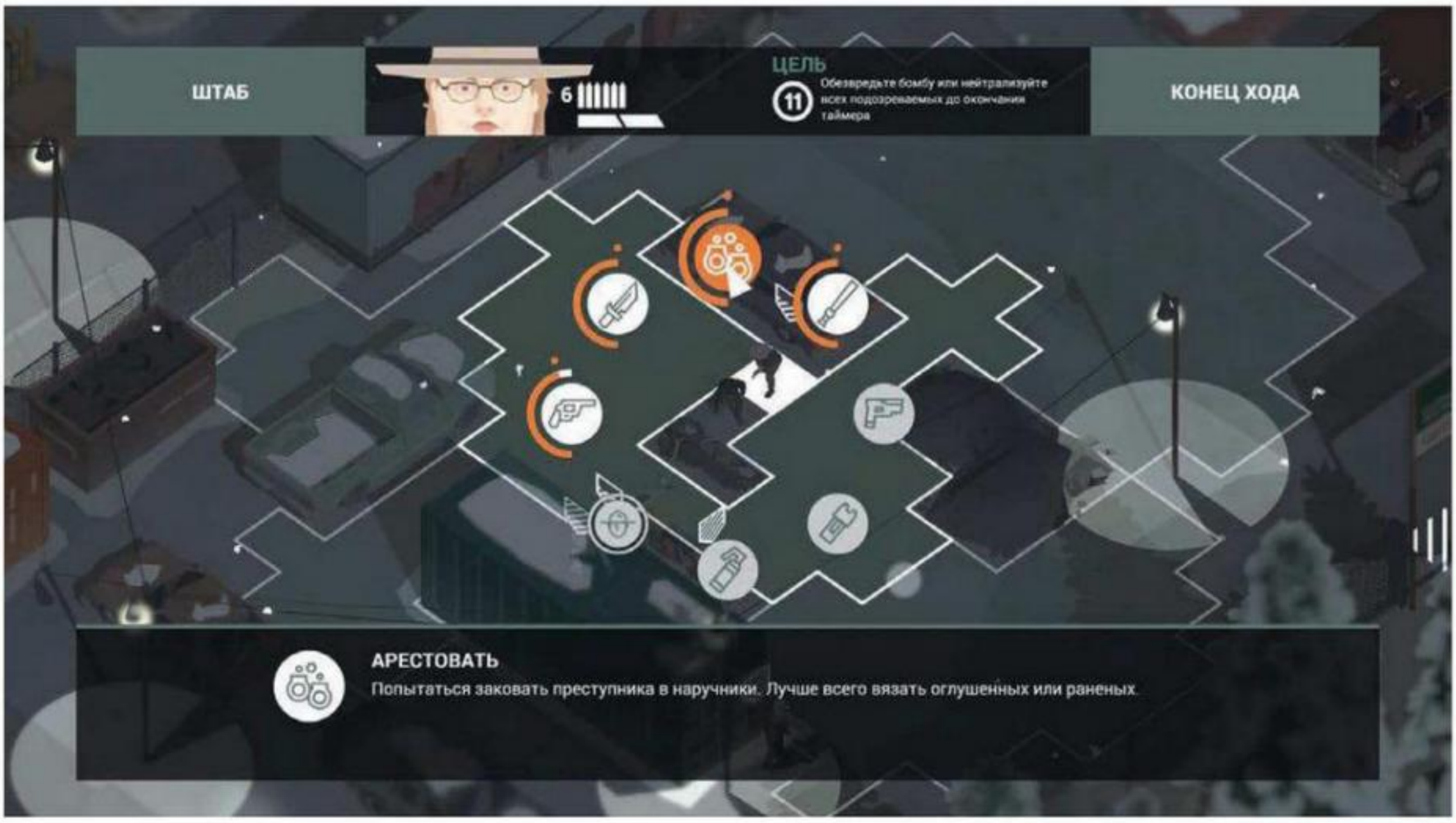
не надоедать игроку, для чего изрядно ужимали игровой процесс. This is the Police 2 короче предыдущей игры – но и контента в ней меньше! Меньше расследований, уникальных звонков (они начинают повторяться довольно быстро), проблем. А по мере приближения кульминации под нож идут целые механики – просто чтобы не отнимать ваше время. Это, конечно, эффективный способ избавить геймплей от лишнего, но... грубый, что ли. Заметный.

Словом, глубины и вариативности вы здесь не найдёте. Потому что, как я уже говорил, игра совсем не об этом.

В ГЛАЗАХ СМОТРЯЩЕГО

Эстетика и презентация – главные козыри This is the Police 2. Всё, что было хорошо раньше, разработчики бережно сохранили и преумножили. Визуальный дизайн заметно прибавил в деталях, не потеряв при этом фирменного минималистичного шарма. Сюжет по-прежнему подаётся через комик-стрипы и редкие анимированные катсцены; нарисовано всё отлично, но полноценных роликов хотелось бы больше – они шикарны. Ракурсы камеры, экспрессия персонажей, постановка – всё на высоте. Разве что иногда встаёт вопрос, почему те или иные сцены анимированы, а прочие поданы картинками. Резкие переходы со статики на динамику иногда выбивают из колеи.

Отдельной похвалы заслуживает звук: интонации актёров и эмбиент (скрип снега под ногами, шум ветра, шагов и прочего) проработаны так кропотливо, что игру можно не смотреть, а слушать, как радиопостановку, закрыв глаза. Однако если вы привыкли к маленькому проигрывателю Бойда,



спешу разочаровать: больше винил коллекционировать не получится. На шарпвудском радио, конечно, крутят приятную музыку, но джазом местный диджей не увлекается.

И неспроста: у This is the Police 2 совсем иные сценарные амбиции. Её сюжет куда ближе к «Фарго» братьев Коэнов, нежели к классике нуара. Никаких грандиозных ставок и дум о серости морали – это маленькая история о ничтожных людях, мнящих о себе больше, чем стоило бы. А припорошенный снегами и полный суеверий Шарпвуд – переложение «южной готики» в другую географическую плоскость. В нищем, загнивающем от застоя городке мистика соседствует с реальностью, и сценаристы умело пользуются свободой, которую дарит ещё не надоевший сеттинг: в играх он встречается заметно реже, чем в кино. Жизнь в Шарпвуде – это трагикомедия. Никто прямым текстом не скажет, где нужно смеяться, а где – ужасаться.

Жаль, что нельзя обсудить с вами спойлеры сюжета, потому что путь, который проходит Джек Бойд, по-настоящему увлекает. У него есть собственная динамика развития, эмоциональные пики, индивидуальность – всё, чего недоставало первой This is the Police. События сиквела не проходят для Бойда бесследно: он меняется, но безо всяких нравоучений или назидательной морали. Сюжетные арки – базовый элемент почти любого сценария, но здесь они радуют особо, потому что поначалу всегда неясно, куда они приведут.

В этот раз я не понимал, что хочет сказать игра, до самых титров. Не понимал, к чему всё идёт. И даже после прохождения пришлось выделить вечер, чтобы обдумать увиденное. This is the Police 2 избавилась от главной проблемы сценария предшественницы – злоупотребления штампами. Она водит игрока за нос, держит его в неведении, обманывает. И это замечательно.

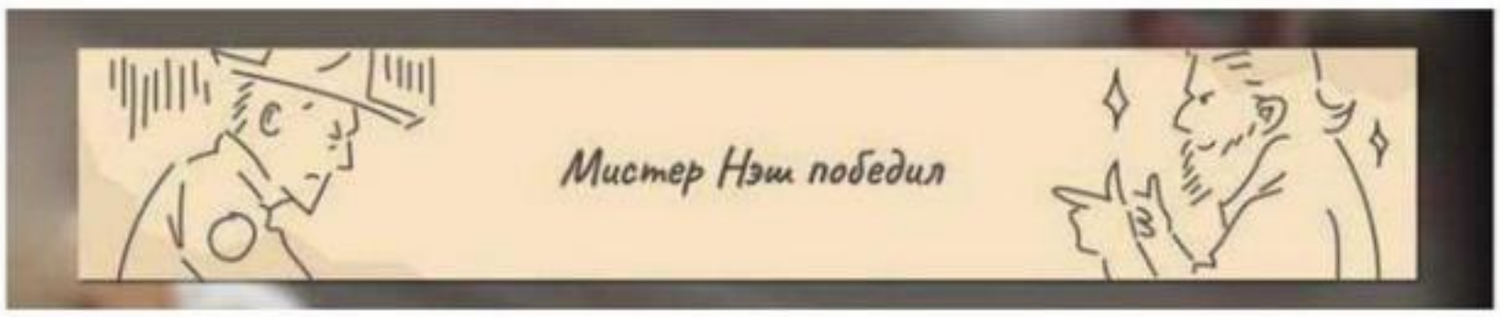
Особенно в эпоху, когда даже инди-разработчики не хотят лишний раз рисковать, бросая вызов своей аудитории.

■■■

Можно ли назвать This is the Police 2 образцовым сиквелом? Как по мне – не совсем. Да, Weapry учли предыдущий опыт и оттолкнулись от проверенных идей в новом

направлении, но... чего-то не хватает. Времени на развитие, единства элементов. Аккуратного сплава геймплея и нарратива, их взаимовыгодной гармонии. Создаётся ощущение, что This is the Police 2 – та игра, которую разработчики хотели сделать с самого начала, ещё два года назад. Переосмысление этюда в других красках.

Стоило ли им заниматься? Не уверен. Но я чертовски рад, что Weapry это сделали. Ещё одно продолжение этой истории впрямь уже ни к чему. Оно лишь испортит послевкусие. ■

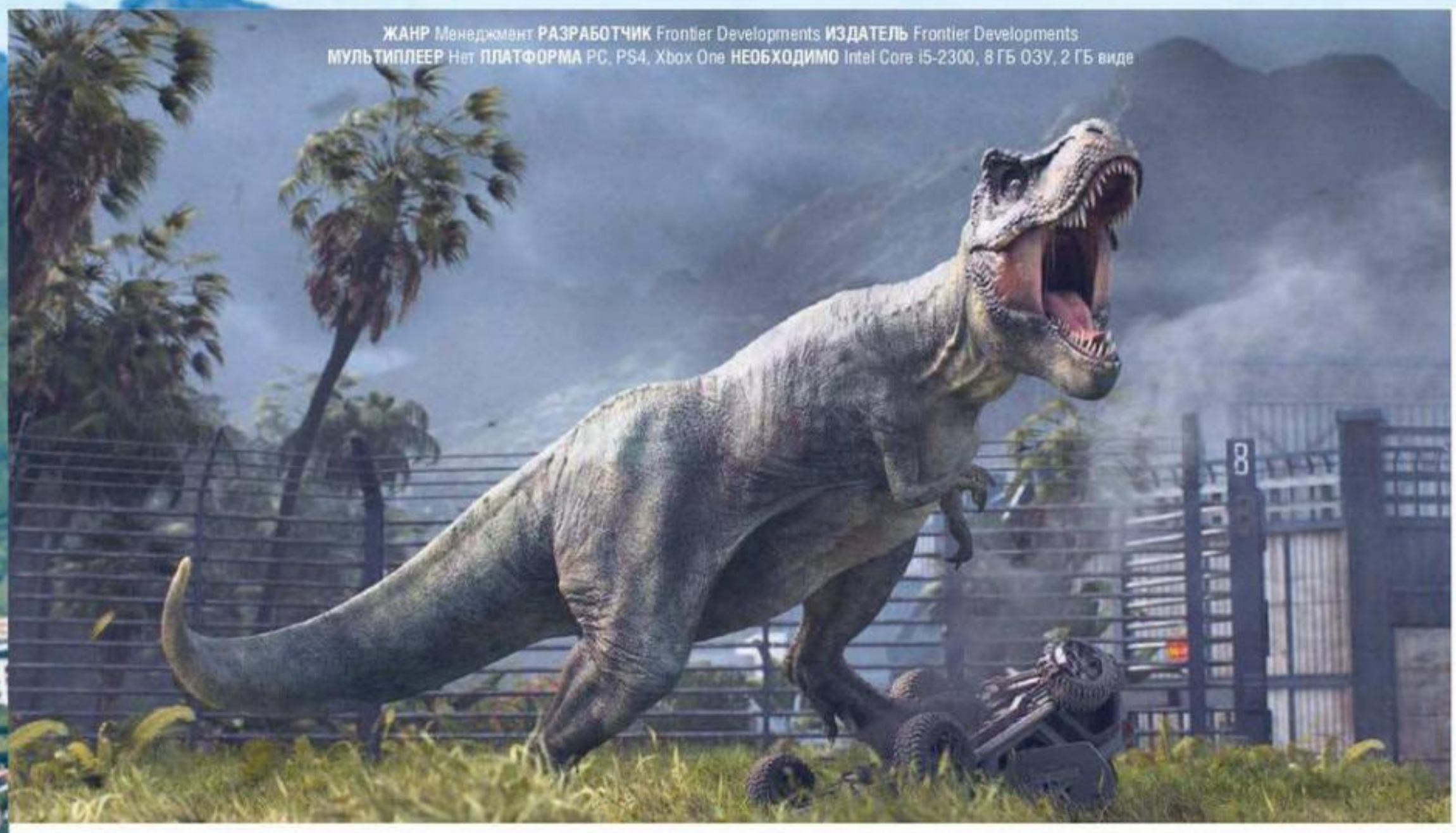


ПОРАДОВАЛО:
– грамотная работа над ошибками первой части;
– харизма Джона Сент-Джона;
– отличный визуальный дизайн;
– впечатляющая работа над звуком;
– на удивление глубокий сюжет.

ОГОРЧИЛО:
– сценарий и геймплей всё ещё плохо сочетаются;
– немного затянутый хронометраж;
– примитивный тактический режим.

ВЕРДИКТ:
This is the Police 2 – это произведение интерактивного искусства, которым так и хочется любоваться. Но вот игра из неё получилась откровенно средняя. Ради увлекательной и неглупой истории есть смысл смириться с геймплейными проблемами. Главное – не ждите от неё Police Quest или XCOM про полицейских.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,0
«Отменно»



ЖАНР Менеджмент **РАЗРАБОТЧИК** Frontier Developments **ИЗДАТЕЛЬ** Frontier Developments
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет **ПЛАТФОРМА** PC, PS4, Xbox One **НЕОБХОДИМО** Intel Core i5-2300, 8 ГБ ОЗУ, 2 ГБ виде

JURASSIC WORLD EVOLUTION

КОГДА ПОГОДА ШЕПЧЕТ: «УМРИ!»

АЛЕКСЕЙ ТРОИЦКИЙ

Почти шестьдесят пять миллионов лет назад динозавры исчезли с лица земли. А в 1993 году на экраны вышла научно-фантастическая кинолента Стивена Спилберга «Парк юрского периода». Она неизбежно стала культовой классикой и породила несколько продолжений разной степени удачности. Не успел в кинотеатрах отгреметь пятый фильм серии, как вышел **Jurassic World Evolution** – симулятор парка развлечений, действие которого происходит в то же время, что и события фильма.

Релиз игры в сопровождение к фильму – обычная практика не только для **Universal Pictures**. Многие масштабные проекты получают собственные игровые аналоги. В большинстве своём они посредственны, и рассматривать их можно только как промоматериалы.

Среди игр подобного толка **Jurassic World Evolution** выгодно выделялась задолго до релиза хотя бы тем, что за разработку взялась студия, ответственная за **Elite: Dangerous** и **Planet Coaster**. Так что и рассматривать я её буду как самостоятельное произведение, а не как дополнение к фильму.

ВСЁ КАК В ГОЛЛИВУДЕ

Сюжет в симуляторе парка развлечений? Да, его никто не просил и не ждал, а он тут есть. Фанатов франшизы наверняка порадует и культовый саундтрек, и знакомые с детства герои. Правда, нужны они только для того, чтобы подкинуть очередной квест. Не помогает и появление самого доктора Яна Малкольма, а его эпатажные высказывания в духе «Жизнь всегда найдет выход» скорее выводят из себя, чем добавляют атмосферности игре.

Повествование тривиальное, но все обусловленные сюжетом внештатные ситуации работают хорошо и держат в нешуточном напряжении. Под ваше мудрое начало передан остров Исла-Матансерес. По мере прохождения вы сможете испытать свои силы и на четырёх других островах, включая Исла-Нублар и остров Сорна из фильма. Название всего архипелага звучит на испанском как «Лас-Синко-Муэртес», что значит «Пять Смертей». В общем, кем-то сегодня точно пообедают. И это не спойлер, а суровая реальность.

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЁМ: PC
СКОЛЬКО: 15 часов

ЭТО ЧТО, ДОЖДИК?

Все острова отличаются уникальным ландшафтом, а погода с каждой новой локацией становится всё враждебнее. Если на стартовом острове самым страшным природным явлением станет небольшая буря, то на Исла-Нублар ждите разгула стихии, которому позавидовали бы некоторые крупнобюджетные фильмы.

Динамическая смена погоды время от времени подбрасывает неплохие испытания. Например, обесточенные вольеры больше не смогут сдерживать съехавших с катушек дино. Собственно, доисторическим питомцам стены и под напряжением не особо мешают и могут лишь ненадолго сдержать пыл грозных ящеров.

И тут кроется основная проблема игры – по крайней мере, для игроков, любящих контролировать каждую мелочь. Варианта, при котором всё пойдет по плану и никого не сожрут, попросту не существует. Конечно, можно снизить ущерб со стороны сбежавшего тираннозавра, всадив в того львиную дозу транквилизатора. Но как бы вы ни старались, жертвы всё равно будут, и ничего с этим не поделать. Если завязка фильма строилась на одном единственном форс-мажоре, а до этого парк был абсолютно безопасен, то в Evolution безопасность отсутствует напрочь.

КАЖЕТСЯ, шторм начинается...

ИССЛЕДУЙ, КОНТРОЛИРУЙ, РАЗВЛЕКАЙ

Парк можно развивать по трём направлениям: наука, развлечения и безопасность. Прокачка каждого даёт разные бонусы для модернизации, и чему отдать предпочтение, решать вам. Например, апгрейд научного центра откроет новые виды динозавров, а улучшение центра безопасности позволит создать эффективную систему сдерживания или нейтрализации ящеров.

СЛУЧАЙНЫЕ ЗАДАНИЯ от разных отделов парка – хороший способ подзаработать

ПРИ ВСЕМ УВАЖЕНИИ к динозаврам я бы не хотел оказаться рядом даже с самым маленьким из них

Обидно, что даже самые тривиальные задачи, вроде кормёжки, нужно выполнять в «ручном режиме». И если на первых порах это воспринимаешь как дополнительную активность, то часов через пять всё скатывается в невозможную рутину. С другой стороны, приятно иногда выбраться из кресла начальника и лично сесть за штурвал вертолёта или за руль джипа службы безопасности. Вам даже позволят пострелять по динозаврам транквилизаторами, чтобы те не поранили себя и незадачливых посетителей парка. Мой внутренний ребёнок ликовал после каждой успешной погони на джипе за очередным сбежавшим дино.

ЛАБОРАТОРИЯ ХЭММОНДА день и ночь трудится во благо дохода парка и, конечно, науки

И ПОМНИТЕ, всегда найдётся ящер крупнее...

FRONTIER DEVELOPMENTS больше года дорабатывали движок, чтобы доисторические ящеры предстали перед нами во всей красе. И у них получилось. Динозавры вышли ровно настолько живыми, чтобы за ними можно было с увлечением наблюдать и одновременно тихонько радоваться, что они вымерли

ЧТОБЫ ВЫРАСТИТЬ ДИНОЗАВРА, НУЖНО СНАЧАЛА ЕГО ОТКОПАТЬ

Чтобы новый «ходячий аттракцион» увидел свет, его ДНК нужно исследовать, а перед этим ещё и откопать. Для этого в вашем распоряжении есть исследовательский центр. Из него вы отправляете палеонтологов в самые дальние уголки мира, те откапывают окаменелости, а заодно иногда находят приятные бонусы вроде окаменевшего папоротника и драгоценных металлов. Эти находки можно продать за кругленькие суммы.

Чем меньше повреждён геном динозавра, тем больше вероятность, что тот доживёт до зрелого возраста. А «дыры» в ДНК ящеров Evolution любезно предлагает «затыкать» генами других животных. Для этого здесь есть простенькая система генетических модификаций. Не то чтобы она требовалась для успешной работы парка, но уж если создаешь идеальную машину для убийства, то иди в своём увлечении до конца. Ведь чем больше «аттракционов», способных съесть своих посетителей, тем выше доходы парка.

Пока что в игре сорок два вида рептилий. Среди них и огромный тираннозавр, и скоростной велоцираптор, и только что сошедший с киноэкрана индораптор. Авторы планируют и дальше добавлять в Evolution контент, что опять же не свойственно «промоматериалам».

У каждого вида динозавров свой уникальный набор повадок. Две основные – это «общительность» и «популяция», и у каждого вида по-своему определены их критические значения. Шкала популяции отражает отношение ящера к соседям по вольеру. Так, анкилозавр негодует, если его поместить в загон, где больше восьми животных. А струтиомим отлично чувствует себя в компании и неплохо уживётся со стадом майазавров. Общительность же показывает, насколько важно животным соседствовать с себе подобными. Тираннозавр не готов делить жилплощадь с сородичами, а раптор без стаи свихнётся.

Что касается модифицированных динозавров, то они могут вести себя по-разному. Забавно, но, пока не выпустишь нового питомца в свет, не узнаешь его повадок. Это как русская рулетка. Вон плотоядный монстр, пасётся себе на лужайке, ни дать ни взять доисторический «хиппи». А вон модифицированный травоядный брахиозавр, который почему-то так и норовит проломить стену и потоптать туристов.

ТУТ ЧТО-ТО СЛОМАЛОСЬ

...И тут я ловлю себя на мысли: «Подождите-ка, но ведь Evolution – симулятор управления парком развлечений. Так почему же менеджмент занимает от силы пятую часть всего геймплея?» Игра честно заявляет, что она не такая, как все. Она не лучше и уж точно не хуже. Да, вместо привыч-

О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Озвучка сносная. Нравоучения доктора Малкольма доканывают не меньше, чем в фильме.

ных американских горок – давно вымершие ящеры. Тут не нужно выстраивать маршруты для посетителей, планировать их бюджет и следить за уровнем счастья.

Может, оно и к лучшему. Гости в любом случае приносят прибыль. Ну а если вы недосчитались полумиллиона вечнозеленых после возведения очередной электростанции, всегда можно отстроить пару-тройку кафе и сувенирных лавок, и дыра в бюджете медленно, но верно затянется.

Основной акцент смещён именно на строительство вольеров и выведение новых ящеров. Так и должно быть в игре с динозаврами. Согласитесь, было бы странно делать игру по вселенной «Парка юрского периода» и выделить на общение с доисторическими питомцами меньше времени, чем на расселение пресловутых гостей.

Но через пару часов восторг рассеивается. Ты уже не рассматриваешь динозавров, нет. Ты пытаешься выбить еще одну звезду престижа, чтобы уже наконец-то свалить на следующий остров. Для симулятора управления парком развлечений принципиально важно, чтобы рутина была увлекательной! Треть наигранного времени ушла на терраформирование острова, еще треть на поиски и выведение новых особей, а все оставшиеся часы я пытался выбить наконец эту пятую звезду...

■■■

Я не хотел бы ставить Jurassic World Evolution оценку. Она слишком сильно отличается от собратьев по жанру. С одной стороны, все отличные идеи здесь разбиваются о нестыковки в геймдизайне. Но при этом я не могу вспомнить настолько же яркие проекты, выпущенные в сопровождение к фильмам за последнее время. К тому же в прошлый раз нам разрешали «порулить» парком юрского периода ещё в **Jurassic World: Operation Genesis** – шутка ли, пятнадцать лет назад!

Авторы после релиза не забросили игру. Лечат патчами ИИ и дыры в интерфейсе. Я уверен, что в скором времени появятся новые косметические предметы и новые виды динозавров, но пока имеем то, что имеем. ■

ПОРАДОВАЛО:
– динамическая смена погоды;
– динозавры как живые;
– возможность лично ловить сбежавших ящеров.

ОГОРЧИЛО:
– парк абсолютно не автоматизирован;
– скверный ИИ;
– слишком много неоправданной рутины.

ВЕРДИКТ
Если вы не фанатеете по динозаврам и ищете просто хороший экономический симулятор, то объективная оценка для вас – «семь». Но если вы, как и я, без ума от этих зубастых милашек, то оценка может перерасти и в «восемь» и даже выше. Вопрос лишь в том, насколько сильно вы любите вселенную «Парка юрского периода».

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

7,0

«Достойно»

ЖАНР ARPG **РАЗРАБОТЧИК** NeocoreGames **ИЗДАТЕЛЬ** NeocoreGames **МУЛЬТИПЛЕЕР** Сеть, кооператив
ПЛАТФОРМА PC, позднее должна выйти на PS4 и Xbox One **НЕОБХОДИМО** Intel Core i3-2120 3,3 ГГц, 4 ГБ ОЗУ, 2 ГБ видео

WARHAMMER 40 000: INQUISITOR – MARTYR

ЭКСТЕРМИНАТУС, СВЯТАЯ ИНКВИЗИЦИЯ!

ЕВГЕНИЯ САФОНОВА

В среде любителей фантастики сеттинг **Warhammer 40 000** давно стал культовым. Вселенная, где бушуют бесконечные священные войны во имя Бога-Императора, вдохновила многих писателей и дизайнеров игр. Какие-то выходили удачными, другие заставляли фанатов желать разработчикам мучительной смерти в объятиях Слаанеш. Тем не менее в огромном мире «Боевого молота» всегда оставались истории, которые ещё никто не рассказывал. Или не смотрел на них с новой стороны.

В **Inquisitor – Martyr** венгерская инди-студия **NeocoreGames** решила не только рассказать о буднях вернейших слуг Золотого Трона, но и примерить на вселенную жанр hack-and-slash.

Оказывается, ей он очень даже к лицу.

В ПОДСЕКТОРЕ – несколько секторов, в каждом секторе по нескольку звёздных систем, в каждой системе по нескольку планет, на многих планетах по нескольку локаций... В общем, карта немаленькая

В ДАЛЁКОМ ТЁМНОМ БУДУЩЕМ ВСЁ ОЧЕНЬ-ОЧЕНЬ ПЛОХО

Inquisitor – Martyr предлагает сыграть за сотрудника тайной полиции Империума. Герой должен раскрыть секреты летающей крепости-монастыря Мученик, которая несколько тысяч лет пропадала где-то в варпе, а теперь внезапно вынырнула назад в реальность. На борту корабля сокрыта информация, способная изменить судьбу всего Империума. Чтобы она не попала не в те руки, игроку предстоит долго странствовать по галактике... оставляя за собой длинный след из мёртвых тел, разумеется.

Фанаты легендарного сеттинга останутся довольны: атмосфера безрадостного будущего удалась на славу. Никаких ярких красок и голубых небес: лишь коридоры, заполонённые всякой мерзостью, мёртвые планеты и грязные лабиринты заброшенных цитаделей. Всё как положено.

NeocoreGames ответственно поработали не только над картинкой. Закрученный сюжет в «дьяблоидах» встречается нечасто, но история Martyr увлекает. В ней даже

ОТ РАЗНООБРАЗИЯ возможностей сперва глаза разбегаются, но не обольщайтесь: не все ветки одинаково осмысленны

БИТВЫ С БОССАМИ заканчиваются эффектными брутальными анимациями добивания

КОСМИЧЕСКИЕ ПЕЙЗАЖИ звёздной карты поистине завораживают

развилки с моральными выборами есть: казнить или миловать тех, кто во имя благой цели стал преступником. Ведь инквизиторам по канону положено балансировать между законом и необходимостью: к примеру, уничтожать целые планеты верноподданных, чтобы спасти Империум.

В Martyr до экстерминатуса дело, хвала Богу-Императору, не дойдёт. Ваши решения не сильно повлияют на сюжет – десятка разных концовок здесь нет.

ПОЛНА ДОБРА И ПОДВИГОВ ЖИЗНЬ КОСМОМОРЯКА

Что касается персонажей, то выбрать можно из трёх классов – псайкер, ассасин и крестоносец. Типичная RPG-троица «маг, ловкач и танк». У каждого свой характер и свое мнение относительно сюжетных событий. За беседами инквизиторов со второстепенными персонажами наблюдаешь с неподдельным интересом: есть и юмор, и подначки. В конце концов, именно через диалоги подаётся большая часть сюжета.

А вот с игровым процессом дело обстоит не так радужно. Проблема в том, что в бою классы не сильно различаются, и даже выбор специализации в начале игры влияет только на стартовую экипировку. Простой пример: игра за ассасина подразумевает скрытность. Именно для этого нужна броня с оптическим камуфляжем... который тут же слетает, если выстрелить или подойти к врагу ближе чем на пять метров.

Большая часть игры проходит в узких коридорах, кишащих врагами. Прокрасться там незамеченным почти невозможно. Куда проще взять костюм, замедляющий противников, и покрошить всех в капусту. Поэтому крестоносец и убийца играются, считайте, одинаково. Выделяется один псайкер: если злоупотреблять его магией, могут возникнуть опасные искажения пространства. Или спонтанно призовётся какой-нибудь демон.

С другой стороны, возможность в любой момент сменить экипировку (а попутно – испробовать другой стиль прохождения) добавляет игре гибкости. Особенно в сочетании с большим древом прокачки. Одни ветки доступны с самого начала, другие открываются при получении достижений (убить столько-то командиров, нанести столько-то урона).

Упомянутые моральные дилеммы тоже иногда открывают навыки. В Martyr два взаимоисключающих пути: можно быть либо законопослушным пуританином, либо радикалом. Первый предпочитает казнить подозрительных личностей без суда и следствия, за что получает бонусный урон по исчадиям варпа. Второй милосерден, вот только милосердие почему-то вознаграждается куда скромнее. Досадно, но мне пришлось выбирать: либо история развивается так, как я хочу, либо полезные геймплейные бонусы. Третьего не дано.

ДЕТИ, не балуйтесь с колдовством вне Хогвартса!

КАК МЫ ИГРАЛИ:
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: 42 часа, около двадцати часов на одно прохождение

40 000 WAYS TO DIE

Богатый выбор оружия и разнообразие врагов впечатляют только на бумаге. Огнемёты, плазмаганы, всяческий огнестрел, посохи, щиты, мечи... Но на практике львиная доля инвентаря раздражающе бесполезна: пушек много, а толку от них мало. Зато по-настоящему эффективные образцы подойдут для любых ситуаций. Даже к боссам не нужно искать индивидуальный подход – просто придётся потратить на них чуть больше времени, чем на скопления монстров помельче. Всю вторую половину игры (за обоих персонажей) я прошла с одним и тем же мечом. Плевать, что игра настойчиво подталкивала сменить раритетный клинок на что-нибудь другое.

Сложность в Martyr – отдельный разговор. На первый взгляд, всё понятно: есть режим истории для новичков и режим вызова с дополнительными модификаторами. Переключаться между ними можно хоть перед каждой миссией. Всем заданиям присвоен так называемый «рейтинг силы». Примерно такая же система была в **Destiny**: если ваша сила выше порога – получите бонус к характеристикам; если ниже – штраф. Загвоздка в том, что очки рейтинга (как «свет» в Destiny) присваиваются экипировке как будто наобум. Оружие с посредственными характеристиками

О ЛОКАЛИЗАЦИИ: Русские субтитры везде, кроме нескольких видеороликов. Перевод близок к оригиналу (особенно в плане терминов), но неаккуратен. Встречаются опечатки, орфографические ошибки и английские слова, которые забыли заменить русскими.

может дать больше, чем мощный и редкий клинок. Гораздо больше.

Система крафта и модификации оружия проблему не решает: «кузница» здесь не только дорогая, но и довольно бесполезная. Чтобы придать оружию другое свойство или изменить параметры атаки, придётся фактически сыграть в рулетку. А деньги у вас закончатся задолго до того, как кузнец выдаст что-то стоящее.

Из-за этой странной системы быстренько пробежать игровую историю не выйдет – если, конечно, вы не мазохист, готовый тратить на каждое задание по часу вместо десяти-двадцати минут. Время от времени всё же придётся гриндить. Благо у дополнительных квестов всегда есть какой-никакой сюжет – с различными целями и даже миниатюрной развилкой.

Встроенный кооператив тоже помогает: кромсать нурглингов лучше вместе с друзьями. Да и еженедельные квесты, вроде зачистки определённой звёздной системы, удобнее выполнять в компании. Если заняться совсем нечем, можно сгенерировать пару-тройку собственных квестов через особую колоду Таро. Неплохой способ добрать опыта, если для прокачки не хватило сюжетных квестов.

Всё вроде здорово, многообещающе, но... баги. Их много, причём далеко не безобидных. Прежде всего, Martyr запускается только через сеть, и многие жаловались на проблемы с подключением (спасибо Сами-Знаете-Кому). Однако я долго не могла зайти в игру даже через VPN и прокси. Никогда не догадаетесь, как это лечится! Нужно... выйти из системы и сменить пользователя Windows. Смех один. Оттого игра снята с продажи на территории РФ и еще не известно, когда ситуация изменится.

Но сложности с подключением и входом в главное меню – полбеды. В процессе вас будет порой выбрасывать из сети. Учитывая, что сохранение происходит по окончании очередной миссии, часть прогресса при этом теряется. Некоторые задания не заканчиваются после выполнения всех задач – просто не запускается нужный скрипт. Приходится переигрывать. О мелких багах вроде сбоев физики и анимации уже и говорить нечего.

И это обидно.

■■■

Разработчики обещают расширять и без того немаленькую карту, а также добавлять новый контент. У меня к ним только один вопрос: добавлять куда? Игра настолько сырая, что не может достойно подать даже базовое содержимое.

А ведь выход Martyr перенесли на полгода, с зимы 2018-го на лето! Можно было придержать игру ещё чуток и выпустить продукт, который не мешает в себя играть, но нет: вместо праздничной обёртки конфетку наспех завернули в грязную газету. ■

БЛИЖЕ К КОНЦУ игра преподносит приятные сюрпризы. Возможность почувствовать себя героем аниме, топча солдат противника в огромной мехе, – один из них

ТВОЁ НАСТРОЕНИЕ, когда игра в очередной раз выдаёт информацию об отключении от сети...

ПОРАДОВАЛО:
- сюжет;
- атмосфера Warhammer 40 000;
- разнообразие возможностей;
- большая карта и продуманный мир.

ОГОРЧИЛО:
- бесполезность большей части оружия;
- система крафта;
- лишние заморочки со сложностью;
- однообразные сражения;
- баги и проблемы с подключением.

ВЕРДИКТ:
Несмотря на пару спорных геймплейных решений, Inquisitor – Martyr неплохая атмосферная action RPG. Но по техническим причинам играть в неё с удовольствием пока что трудно. Прикрываемся полем Геллера от козней хаоситов, ждём патчей и возобновления продаж.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

6,5

«Неплохо»

ЖАНР jRPG
РАЗРАБОТЧИК Square Enix, Acquire
ИЗДАТЕЛЬ Nintendo
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА Nintendo Switch

OCTOPATH TRAVELER

СКАЗКА О ПОТЕРЯННОМ ВРЕМЕНИ

СЕРГЕЙ ВЕДЕНСКИЙ

Последние несколько лет **Square Enix** пытаются возродить интерес игроков к классическим jRPG. Под их руководством вышли неоднозначные **Lost Sphear** и **I Am Setsuna** от малоизвестных разработчиков. Но сюжеты там оказались наборами клише с минимальными отличиями от сюжетов **Final Fantasy**, боссы были плохо сбалансированы, а персонажи поверхностны. Тем не менее в январе 2017 года Square Enix объявили, что лично будут разрабатывать очередной проект, на этот раз только для Nintendo Switch.

В **Octopath Traveler** вам предстоит вжиться в роль одного из восьми путешественников с уникальными навыками, и «от ваших действий будут зависеть судьбы и истории каждого героя» – так рекламировали проект сами издатели. Я с нетерпением его ждал и, будучи ярым фанатом ранних игр от Square, надеялся погрузиться в мир Орстерры с головой.

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:

Игра и озвучка есть на японском и английском языках. Текст не самый сложный, к тому же катсцены с диалогами можно переиграть.

ТЫСЯЧЕЛИКИЙ ГЕРОЙ

Самые приятные ощущения игра дарит вначале – когда вы знакомитесь с вашим первым героем и проходите первую главу его истории. Я выбрал учёного по имени Сайрус. Небольшой ролик-знакомство, обучение уникальной способности (у всех восьми путешественников они разные), и вперёд, к победам и свершениям.

Сначала мы проверяем навыки в мирной среде. Вот, например, город Болдерфолл, там стоят NPC – абсолютно статичные, но с ними можно взаимодействовать как раз с помощью умений героев. Например, учёный Сайрус может изучить нужного персонажа, чтобы узнать о нём побольше. Способности других героев позволяют вызвать NPC на дуэль, попробовать соблазнить его, сбить цену на товар и так далее.

Первые два часа это увлекает: общаться можно почти с каждым неиграбельным персонажем, и довольно часто разговор приносит вам выгоду. Но система умений в мирных обстоятельствах быстро надоедает – а пройти главу или дополнительный квест без неё не получится.

Скажем, королевскому повару нужны ингредиенты для вкуснейшего пирога, а времени искать их нет. Зато один из путешественников как раз владеет навыком торгов-

КАЖДЫЙ БОСС достигает колоссальных размеров, даже если это обычный маг или варвар

СИДЕТЬ В КРЕСЛЕ посреди пустыни и пить вино? Почему бы и нет!

ли, так что нужно обойти весь город, купить у разных торговцев молока, яиц и других припасов и доставить заказчику. Вот и весь квест, держи деньги (или предмет) и немного опыта. В городах так функционируют почти все неигровые персонажи, разница только в подходах – они зависят от того, какими механиками владеет тот или иной герой.

Кроме общения в городе, каждая первая глава предлагает нам квест с обязательным посещением какого-нибудь подземелья, леса или крепости – небольшой локации, закрытой до тех пор, пока к ней не приведут события сюжета. Здесь всё как в классических jRPG: лабиринт с кучей развилок, одна из дорог ведёт к виновнику торжества, а остальные – к сундукам с зельями и монетами. Исследовать локацию мешают случайные бои и столкновения со слабыми монстрами. Но если уровень вашей экипировки соответствует уровню подземелья, проблем у вас не возникнет.

БОИ ПО ПРАВИЛАМ И БЕЗ

Один из самых приятных аспектов Octopath Traveler – боевая система, отчасти вызывающая в памяти **Bravely Default**. Это пошаговые тактические бои, в которых никто не заставляет вас быстро принимать решения, пока противник не нанесёт первый критический удар. Каждый ход путешественники накапливают очки силы, которые можно тратить на удары оружием или усиление способности персонажа.

Все противники прикрыты щитами с определёнными показателями защиты и уязвимости к разным эффектам – например, кинжальным ударам или к огню. Когда вы пробиваете щит, цепочка ходов обрывается, а враг на несколько ходов теряет способность атаковать и получает от вас повышенный урон.

Подобная система делает каждую битву, особенно с боссами, уникальной. Нужно постоянно продумывать оптимальные тактики, а в схватках с новыми монстрами вообще приходится действовать вслепую – их слабые места вам сразу никто не покажет. И здесь тоже очень важны навыки персонажей. Например, тот же Сайрус, как учёный, перед битвой узнаёт одну из уязвимостей врага.

Это полезно и в битвах с боссами, которые могут активировать мощные атаки на много ходов, и остановить их нужно как можно скорее – например, оглушив противника. Если удалось – есть время передохнуть, вылечиться, накопить очки силы и нанести критический удар. Но если прервать суперудар врага не получилось, ждите надпись «Game Over».

Как и во многих jRPG, для каждого героя можно открыть дополнительную профессию: новый класс с уникальным набором навыков. Их можно обрести в небольших храмах, если активировать стоящие там реликвии. Ещё четыре профессии строго охраняют боссы. Но сходить за ними стоит: брать в команду можно только четырёх персонажей, а слабости у противников разные, так что именно профессии увеличивают число тактических вариантов в битвах.

ЗА ВОСЕМЬЮ ПЕРСОНАЖАМИ ПОГОНИШЬСЯ...

После окончания первой главы вас отпускают, и уже вы сами решаете, куда идти.

ПРИМЕР подобного «диалога» между персонажами

РЫНОК, толпа торговцев и посетителей, но городского шума нет, как и движения

И здесь же звенит первый тревожный звоночек. Герой попадает в открытый мир примерно на пятом уровне, а рекомендуемый для начала второй главы – двадцать четвертый. Ну хорошо, подумал я, ничего страшного. Обойду ближайшие города, познакомлюсь с остальной семёркой, возьму их в команду и пройду их первые главы, благо у каждого своя история. Доберусь до второй главы быстро и без нудного гринда!

Если сюжетно герои отличаются, то геймплейно каждая первая глава сделана по одному принципу: небольшая предыстория, знакомство с новым навыком, подземелье, босс – и добро пожаловать обратно на дорогу побочных квестов.

А ещё в начале игры вы зачем-то раз и навсегда выбираете главного персонажа. Это не влияет ровным счётом ни на что. Можно вообще не развивать его историю, этот выбор нужен просто затем, чтобы у вас было с кем ассоциировать себя на экране. В команде из максимум четырёх героев его главенство выражено... да ничем оно не выражено. Потому что между собой герои взаимодействовать не могут.

В катсценах остальных персонажей нет, свою историю они рассказывают тоже не пойми кому. Нет никаких решений или выбора, вы просто существуете в этом мире. И только со второй главы начинаете натыкаться на сквозные диалоги, в которых один из сопартийцев будет что-то спрашивать у других или высказывать мнение о событиях на экране. Эти реплики не имеют геймплейной силы, но спасибо и на том.

RPG MAKER VS. UNREAL ENGINE 4

Что касается визуального оформления, то для многих любителей классических jRPG именно стиль станет веским доводом для покупки. Авторы идеально совместили олдскульную изометрическую RPG и красивую трёхмерную картинку. Здесь замечательный свет и очень красивые эффекты в боевых сценах. Трава колышется на ветру, пылинки сверкают в солнечных лучах, а на заднем плане, в небольшом блюре, волны степенно набегают на берег. Пиксель-арт не всем придётся по душе, но я не вижу в нём ничего плохого. В конце концов, игра создавалась с оглядкой на стиль проектов середины девяностых, а на SNES приблизительно так всё и выглядело. Просто Unreal Engine 4 добавил в пиксельный мир Орстерры капельку реализма.

Но абсолютно все персонажи, от стариков до детей, стоят на месте. Птицы статичны, кошки лежат не шевелясь. Заходишь в бар – никто не берёт кружку эля, не пьёт, все просто стоят и ждут, когда вы с ними поговорите. Единственные анимированные моменты – это катсцены в сюжетных линиях. Пиксельное оформление не мешает проникнуться атмосферой игры, а вот полностью статичные персонажи в относительно живом мире убивают ощущение реализма напрочь.

ДЕНЬ СУРКА

Но вернёмся к прохождению. За десять часов я исследовал чуть ли не всю карту,

НУ, ХОТЯ БЫ замок немного перекрасили. Обычно к середине игры успеваешь выучить наизусть каждый пиксель на врагах и задниках

КАК МЫ ИГРАЛИ:
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЁМ: Nintendo Switch
СКОЛЬКО: тридцать часов. За это время я зачистил все доступные подземелья и полностью прошёл истории тех четырёх персонажей, что вызвали у меня интерес.

БЛИЖЕ К ТРЕТЬЕЙ ГЛАВЕ игра резко прибавляет в сложности, а боссы в финале вообще отправляют на тот свет с нескольких ударов – и тут проблема уже не в прокачке, а в дисбалансе

ОРСТЕРРА очень маленькая, большую часть территории я изучил меньше чем за несколько часов

побывал во всех городах Орстерры и завершил первую главу для каждого персонажа. То есть прошел восемь глав и подземелий с боссами, уничтожил немало монстров, открыл почти весь мир для быстрого перемещения и не заглядывал только в локации, рассчитанные на игроков примерно сорокового уровня, – там путешествия заканчивались за несколько секунд.

За всё это время я докачал героев до... четырнадцатого уровня. А игра, напомню, рекомендовала мне качаться до двадцать четвёртого, прежде чем приступать ко второй главе. Попытка избежать бессмысленного гринда, мягко говоря, провалилась, пришлось набивать аж десять уровней перед следующим погружением в сюжет.

Вторая глава сделана по той же схеме: немного разговоров, применяем навыки в городе, снова разговоры, подземелье, босс, ещё немного болтовни под занавес. Возвращаюсь в большой мир, смотрю рекомендуемый уровень для третьей главы... ещё на десять выше. А четвёртая вообще предлагает знакомиться с финалом на сорок пятом.

Таким образом, впереди меня ждут часы скучнейшего ада. Всё было бы не так плохо, если б Орстерра была большой и полной разнообразных активностей. Но этот мир крохотный и пустой, и исследовать его ни капли не хочется.

Расписывать основную сюжетную линию в подробностях смысла нет – только спойлеров насыплю. Тем более что историй тут восемь, все они просты и наивны, а некоторые персонажи могут показаться скучными. Но есть и плюс: необязательно проходить линии всех персонажей, чтобы дойти до финала. Тех, кто вам не интересен, можно больше не брать в отряд и забыть про их главы.

Отдельно упомяну звуковой дизайн и саундтрек: Ясунори Нисики потрясающе справился с задачей. С другой стороны, мне сложно вспомнить хоть одну игру от Square Enix, которую можно поругать за музыку.

Когда вышла демоверсия, разработчики получили тысячи отзывов через встроенный в неё опросник, в том числе от российских игроков. Были жалобы на медленные движения персонажа, на отсутствие мини-карты и быстрого перемещения. Square Enix исправили недочёты, но, к сожалению, просто прислушаться к мнению игроков оказалось недостаточно.

■■■

Octopath Traveler – доброе фэнтези про мечтающих героев, но это не уровень **Chrono Trigger** или Final Fantasy. Возможно, игра была бы значительно лучше, если б авторы не пытались искусственно растянуть её гриндом, а показали хорошую цельную историю про четырёх проработанных персонажей.

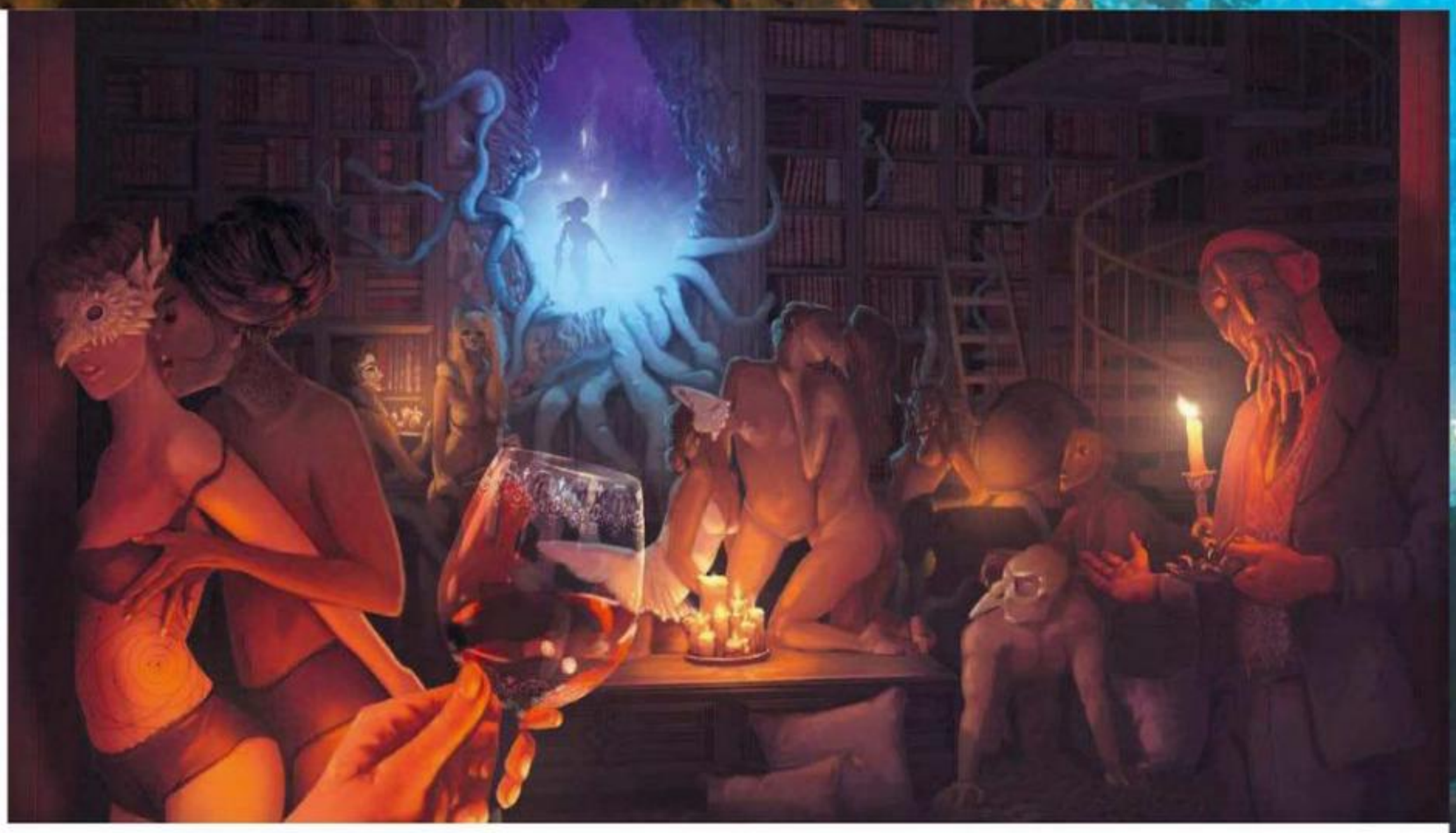
Square Enix третий раз подряд пытаются выпустить классическую японскую ролевую игру, но наступают на те же грабли. Разделить каждую историю на несколько глав, между которыми будет по нескольку часов гринда, – это не очень похоже на разрекламированные «уникальные истории и судьбы, что зависят только от вас». ■

ПОРАДОВАЛО:
– проработанная боевая система;
– достойный оркестровый саундтрек.

ОГОРЧИЛО:
– игра состоит из бесконечного гринда с короткими сюжетными перебивками;
– мир крохотный и пустой;
– герои никак не общаются между собой;
– структура повествования одинаковая в каждой главе.

ВЕРДИКТ:
Если хотите познакомиться с классикой японских RPG, лучше обратите внимание на потрясающую Chrono Trigger и откройте для себя мир Final Fantasy. События в Octopath Traveler развиваются от случая к случаю и очень медленно, а всё остальное время приходится тратить на гринд.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
6,0
«Неплохо»



ЖАНР Эротика, симулятор ходьбы
РАЗРАБОТЧИК Movie Games Lunarium
ИЗДАТЕЛЬ Movie Games S.A., PlayWay S.A.
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC
НЕОБХОДИМО Intel Core i3 3,2 ГГц, 8 ГБ ОЗУ, 2 ГБ видео

LUST FOR DARKNESS

ЧУЖОЙ НА ВЕЧЕРИНКЕ СВИНГЕРОВ

КСЕНИЯ АТАШЕВА

Что больше всего привлекает массы? Секс и насилие, конечно! Но если самыми жестокими убийствами, фонтанами кровищи и расчленёнкой в играх уже никого не удивить, то «клубничка» в них по-прежнему встречается нечасто. Независимые разработчики по мере сил заполняют этот пробел – а заодно пытаются раскрутиться на откровенном контенте.

Начинание благое: если есть авторское кино про секс, где не стесняются показывать и обсуждать обнажённую натуру, почему бы не появиться и подобным играм? Правда, игру сделать сложнее: тут мало снять постельную сцену и написать сюжет с претензией на психологизм – надо ещё вовлечь игрока в происходящее, выстроить его взаимодействие с окружающим миром.

У недавней **Agony** этого не получилось: игра вышла настолько отвратительной, что перспектива знакомства с очередным инди-хоррором с пометкой «18+» уже совершенно не возбуждала. В конце концов, если игры настолько беспомощны, лучше уже сразу идти на порносайты...

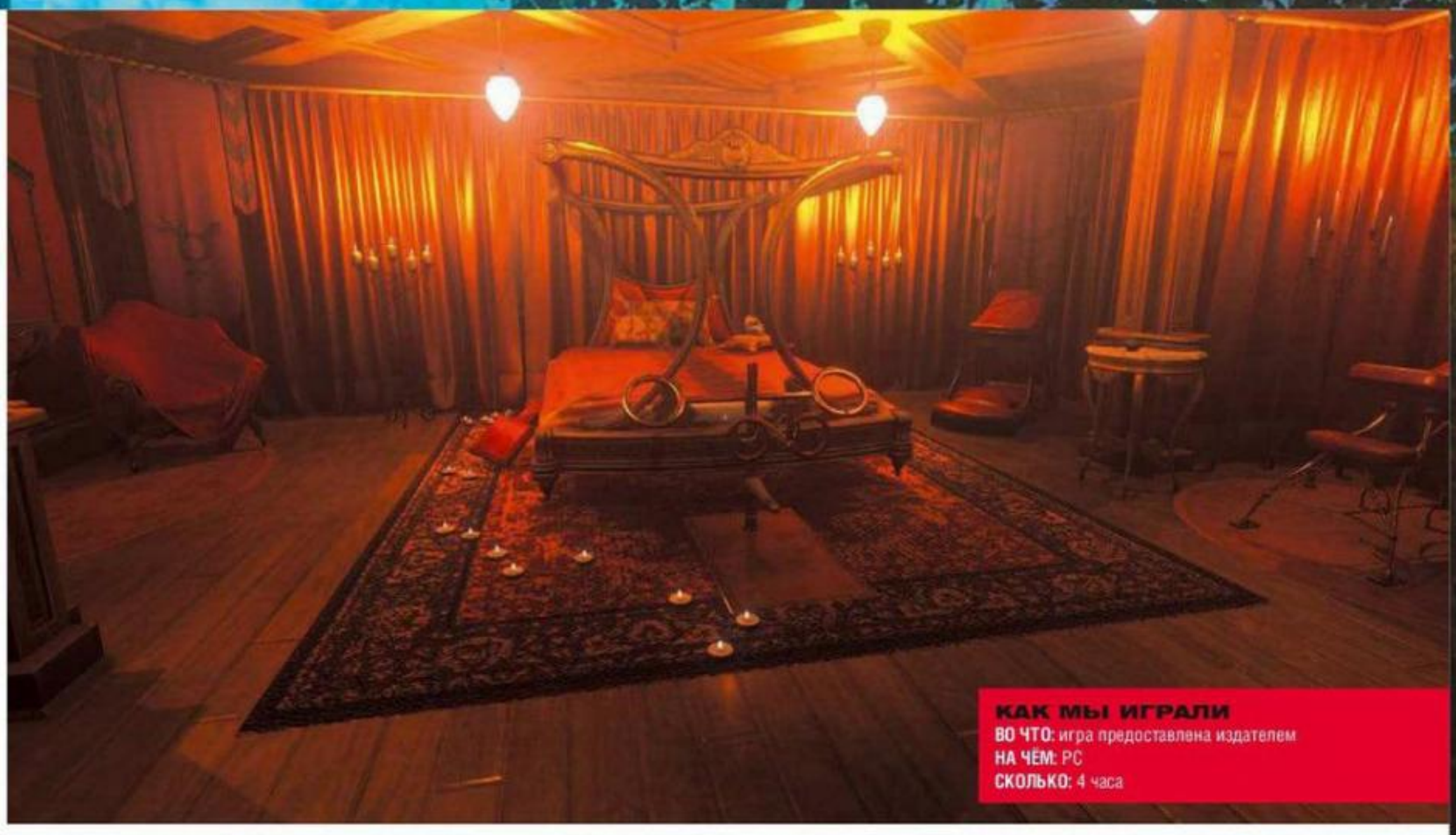
Но жажда новых ощущений всё-таки пересилила опасения.

УХ ТЫ, КАКАЯ ШТУЧКА! Почему её нельзя экипировать?

СИМУЛЯТОР ВУАЙЕРИСТА

Разработчики **Lust for Darkness** называют своё творение «эротическим приключением с элементами хоррора» и «психологическим ужастиком» – звучит красиво, но совершенно непонятно, чего от такой игры ждать, кроме постельных сцен. На самом деле у **Movie Games Lunarium** получился симулятор ходьбы с элементами квеста и стелса, а вот с хоррорами у игры нет ничего общего: ни элементов выживания, ни особенно страшных сцен. Lust for Darkness вообще не пугает: рефлекторно подпрыгнуть заставит разве что парочка скримеров. Но бродить по местному миру любопытно и без них.

Обещание показать в игре секс, да ещё с атрибутикой BDSM, игрушками и всевозможными извращениями, разработчики выполнили: всё показали крупным планом, без цензуры, с возможностью обойти и рассмотреть со всех сторон. Порнографические сцены равномерно раскиданы по сюжету,



КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЁМ: PC
СКОЛЬКО: 4 часа

ДО УРОВНЯ гротескных фантазий дизайнера «Чужого» работы художников игры, конечно, не дотягивают, но в эстетике есть немало общего

не успевают примелькаться, да и жестокость нарастает постепенно: начинается всё с банальной оргии, а заканчивается соитием с инопланетными машинами, словно сошедшими с работ Ганса Руди Гигера.

Выглядит игра на удивление хорошо. Да, некоторым моделям не хватает детализации, анимация могла бы быть получше... Но это ведь не свежий блокбастер от **Naughty Dog**, а дебютная работа маленькой независимой студии, за которую просят пять баксов! Главное, что восприятию эротического контента огрехи графики здесь не мешают, в отличие от той же Agony, где сцены секса буратин-паралитиков и рассмешить-то не могли, не то что вдохновить на постельные подвиги.

Локации тоже притягивают взгляд. И не только за счёт похабных статуй, валяющихся повсюду секс-игрушек и фаллосов, торчащих из стен. Поместье, где происходит половина действия, обставлено со вкусом и вниманием к деталям: викторианские интерьеры с изящной мебелью, обитые алым бархатом диваны, стеллажи с книгами и серванты с серебряными блюдами тут совсем как настоящие. В подсобке на кухне лежат кульки с мукой, на столике в гостиной кто-то оставил пустой бокал. Гости этого особняка явно чувствуют себя как дома – в отличие от главного героя.

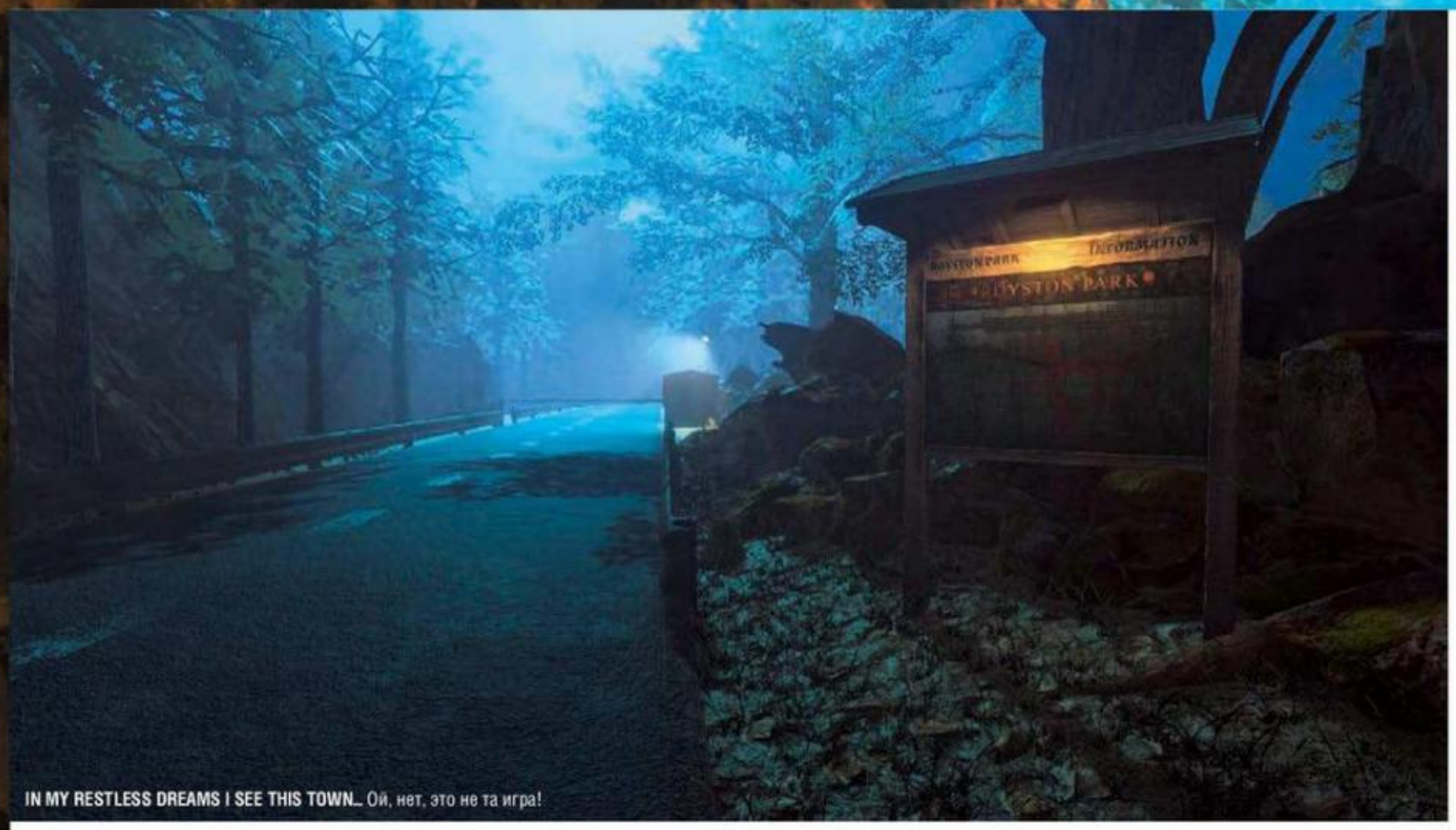
ИЩИТЕ ЖЕНЩИНУ

За год до начала сюжета Lust for Darkness скромный архитектор Джонатан потерял жену: Аманда пропала без вести, и полиция не смогла её найти. И вот у него на пороге неожиданно появляется письмо, написанное её рукой. Оказывается, Аманда жива, но её держат в старинном богатом доме, и она просит помочь ей бежать.

Словно Джеймс Сазерленд из **Silent Hill 2**, наш герой сразу же садится в машину и несётся в указанном направлении. В месте назначения его ждёт встреча с людьми в масках, проводящими некую оккультную церемонию, и новые записки от жены, в которых она объясняет, где её искать и как себя вести, чтобы не вызвать подозрения у культистов.

В этом, собственно, и весь сюжет игры: герой пытается найти жену и убраться с вечеринки сектантов. Разбираться в сути происходящего у него нет ни малейшего желания, но ужасы из потустороннего мира всё равно лезут в поле зрения, грозя повредить рассудок.

Леди и джентльмены в масках собрались вместе не только чтобы перепихнуться в винтажном интерьере. Они хотят открыть врата в Лусст'гхаа – иное измерение, где можно позабыть о мирских заботах и погрузиться в вечный экстаз. Правда, как можно догадаться по лавкрафтианскому названию, радости Лусст'гхаа на людей



IN MY RESTLESS DREAMS I SEE THIS TOWN... Ой, нет, это не та игра!

РАЗРАБОТЧИКИ утверждают, что дизайн мира вдохновлён картинами польского художника Здислава Бексиньского. Сходство действительно заметно

не рассчитаны: это мрачное место, где футуристические механизмы соседствуют с монументами местных жителей – жутких, извращённых созданий, в погоне за плотскими утехами потерявших разум и человеческий облик. И при встрече с ними большинство культистов находит не наслаждения, а мучительную смерть.

По землям Лусст'гхаа придётся пройти и Джонатану: ныряя в открывшиеся по всему особняку порталы, он может добраться до недосягаемых иначе мест.

Несмотря на простоту сюжета, путешествие по зыбкой грани между реальностью и кошмаром затягивает. Разработчики умело нагнетают атмосферу и вовремя меняют декорации – всё как в хорошем кино. По хронометражу игра тоже сравнима с фильмом: Lust for Darkness можно пройти за пару-тройку часов. Да и по жанру она ближе именно к интерактивному кино, где только и нужно, что бродить, глазеть по сторонам и изредка реагировать на происходящее.

РАЗМЕР ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ

Гораздо больше скоротечности расстраивает нехватка интерактива: Lust for Darkness могла бы стать шикарным квестом с поиском потайных дверей и расшифровкой мистических посланий, но разработчики упустили эту возможность. Хотя в игре есть головоломки, их мало, и они в большинстве своём примитивны. Никакого инвентаря, где можно было бы изучать и комбинировать предметы, – игра сама решает, какую вещь применить, и не оставляет пространства для размышлений.

Пошевелить мозгами заставляют только загадки типа «повтори узор» и «соедини линии, чтобы получился рисунок». А запомнилось за всю игру лишь одно задание, где нужно было сыграть на пианино, чтобы открыть потайную дверь. От него прямо веет духом старых добрых хорроров... Но и тут игрока ведут за ручку, заботливо поясняют: вот это ноты, а вот тут рядом стоит пианино. Спасибо, что хоть клавиши позволили нажать самостоятельно.

Задачек в Lust for Darkness мало, а вот предметов для изучения – чертовски много. Едва ли не каждую чашку, маску, статуэтку или секс-игрушку можно повертеть в руках и рассмотреть с разных ракурсов. Но это не даёт ровным счётом ничего – разве что удовлетворяет любопытство тех, кто

ЛОКАЛИЗАЦИЯ

Меню и субтитры на русском языке. Встречаются неточности перевода и орфографические ошибки, но это терпимо. Непонятно только, зачем диалоги подвергли цензуре: несколько нецензурных выражений уж точно не подняли бы возрастной рейтинг игры, зато шок героев от происходящего выглядел бы гораздо правдоподобней.

СОЕДИНИТЬ ДЕТАЛИ нетрудно, но благодаря стилю и содержанию картинки возиться с ней не так уж и скучно

стесняется разглядывать подобные вещи в реальном секс-шопе.

Неясно, чего добивались Movie Games Lunarium: то ли растягивали время прохождения за счёт осмотра «лишних» вещей, то ли хотели блеснуть вниманием к деталям. И если первое кое-как сработало, то со вторым разработчики потерпели неудачу: куча бесполезных предметов не восхищает, а просто отбивает желание исследовать окружение. Искать среди десятков безымянных муляжей книгу, которую можно открыть и прочитать, или перетряхивать посуду в надежде, что на дне одного из бокалов найдётся записка, – удовольствие сомнительное. К счастью, сюжетные предметы расположены на виду, и возиться с каждой мелочью придётся только ради открытия побочных историй.

Встречается в Lust for Darkness и типично несуразная «квестовая логика». Так, чтобы пробраться в запертую комнату, надо не ключ найти, а забрести в подсобку на кухне, где начнётся небольшая сценка. После неё дверь окажется открытой, и сюжет сдвинется с места. Наблюдательность и смекалка не требуются: броди кругами, осматривай всё, что плохо лежит, и игра сама за шкирку потянет тебя по сюжетным рельсам.

А вот стелс-эпизоды стали приятной неожиданностью. Это тоже в своём роде головоломка, где, чтобы пробраться мимо культистов или жителей Лусст'гхаа, нужно следить за их траекторией и идти так, чтобы не попасться им на глаза. И если людей лучше обходить медленно и тихо, то от демонов придётся ещё и побегать. Ничего сложного, но именно стелс добавляет в монотонное повествование хоть немного динамики и адреналина.

■■■

Разработчикам из Movie Games Lunarium удалось, как и было обещано, показать секс с извращениями и без купюр, а заодно написать удобоваримый сюжет и нагнать мрачной атмосферы в духе творчества Лавкрафта. Да и картинку они, к счастью, выдали такую, что смотреть не больно, а даже иногда приятно. Зато геймплей вышел простеньким, словно рассчитанным на далёкого от видеоигр, но падкого на «клубничку» человека. А жаль... Из Lust for Darkness можно было сделать как минимум захватывающий квест. ■

ПОРАДОВАЛО:

– затягивающая мрачная атмосфера;
– стильные декорации;
– удачные стелс-эпизоды;
– секса действительно столько, сколько обещали.

ОГОРЧИЛО:

– игра проходится за два-четыре часа;
– мало квестовых элементов, простые головоломки;
– много бесполезных предметов;
– нельзя присоединиться к оргии :(

ВЕРДИКТ

Артхаус от мира видеоигр – с сексом без цензуры, видеорядом, от которого не хочется зажмуриться, и короткой, но атмосферной историей с лавкрафтианскими мотивами. Увы, форма оказалась богаче содержания: симулятор ходьбы с примитивными загадками быстро надоедает.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

6,5

«Неплохо»

КАК МЫ ИГРАЛИ:
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЁМ: PC
СКОЛЬКО: 10 часов

WRECKFEST

РЕИНКАРНАЦИЯ FLATOUT

ЖАНР Аркадные гонки
РАЗРАБОТЧИК Bugbear
ИЗДАТЕЛЬ THQ Nordic
МУЛЬТИПЛЕЕР Сеть
ПЛАТФОРМА PC, позднее ожидается на PS4, Xbox One
НЕОБХОДИМО Intel Core 2 Duo 2,7 ГГц, 4 ГБ ОЗУ, 1 ГБ видео

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Игра переведена на русский. Перевод неплохой, но некоторые (не самые важные) надписи остались на английском. Скорее всего, чуть позже игру переведут целиком – без мелких косяков. И на том спасибо!

СЕРГЕЙ ВЕДЕНСКИЙ

Гоняй, тарань и побеждай – примерно так можно описать **Wreckfest.** Спустя одну провальную кампанию на Kickstarter и почти пять лет в раннем доступе детище авторов **FlatOut** наконец добралось до релиза. Физика, разрушаемость и угар – всё как вы любите.

Если вы волновались за судьбу проекта, спешу успокоить: из Wreckfest получилась достойная преемница серии FlatOut. Гонять по трекам и смотреть, как машины постепенно разваливаются на запчасти, всё ещё увлекательно – как встарь. Но не всё нам, котам, масленица.

ГЛАВНОЕ – НЕ ТАРАНЫ, А ПОБЕДА!

Когда Wreckfest была ещё «молода» и называлась **Next Car Game**, она не могла похвастать ничем из ряда вон выходящим и фактически была пустой технодемкой, набором из нескольких треков и пары автомобилей, к которому позднее в тестовом режиме прикрутили мультиплеер. Именно физическая модель тянула на себе весь проект, но для полноценной игры этого было недостаточно.

Что изменилось в релизной версии? Многое.

Например, разработчики из **Bugbear** добавили полноценный режим карьеры. На внятный сюжет не рассчитывайте: нужно просто отыграть пять чемпионатов. Впрочем, правила и транспорт от заезда к заезду меняются – есть как обычные гонки на автомобилях, так и дерби на газонокосилках и автобусах! Чем больше побед за плечами, тем больше денег, а на них уже можно разгуляться, покупая новые тачки или улучшая старые. Изначально открыт всего один автомобиль, поэтому расширение гаража и кастомизация его содержимого – главная цель. Особенно если учитывать, как грубо вы будете обходиться с машинами.

СКРИНШОТ Next Car Game образца 2014 года: интерфейс изменили, а окружение и детализация машин стали куда приятнее глазу

ФОТОРЕЖИМ, где можно свободно перемещать камеру и настраивать различные параметры, – приятная безделушка

Радиатор кипит, колёса гнутся в восьмёрки, тормоза начинают отказывать – транспорт может превратиться в развалюху за считанные секунды. *Любой* транспорт – как машины соперников, так и ваша. Агрессивное вождение в Wreckfest облегчает путь к победе, но связано с риском для самого игрока. Поэтому, как ни странно, прилежная и аккуратная езда чаще всего даже выгоднее, чем дорожный беспредел. Большую часть мыслительной нагрузки во Wreckfest генерирует как раз это простое решение: лезть в самое пекло или держаться в стороне.

Формула геймплея предельно проста, но это не мешает ей успешно развлекать.

До поры до времени. Спустя энное число гонок карьера начинает надоедать. Дело вот в чём: для прохождения чемпионата мало просто занять призовое место – нужно ещё и выполнить ряд условий: протаранить столько-то противников, нанести столько-то урона и всё в таком духе.

Если не добрал очков – изволь проходить чемпионат заново, пока не получится! Для некоторых испытаний и вовсе нужно покупать определённую машину, если в гараже нет подходящего экземпляра. Не хватает денег? Бывает. Проходи всё заново и копи. Другими словами, занимайся гриндом.

Такая система портит игру. Я хочу гонки на выживание, зачем мне проходить что-то ещё? Зачем тратить время на то, что мне абсолютно не интересно? И ладно бы вся эта бюрократия была не столь ярко выраженной, но нет! Всегда нужно выполнять более 50% условий, чтобы перейти к новому чемпионату, хотите вы того или нет. Обидно! Несмотря на все эти препоны, желание делать карьеру не пропадает благодаря разнообразию гонок, но гринд, мягко говоря, не совсем подходящее игре решение.

Хорошо одно – если не получается пройти какую-то трассу, сложность всегда можно снизить. Да, не совсем честно, но лучше так, чем помереть со скуки.

ТАЧКА НА ПРОКАЧКУ

Теперь же о приятном. Физика радует не только в том, что касается повреждений, но и в ощущениях от езды. При желании у каждой машины можно настроить переключение передач, систему стабилизации и ABS.

...А если совсем угореть, можно отрегулировать подвеску, баланс тормозов, дифференциал – Wreckfest позволяет игроку переделать под себя всё. Включая бесполезную, но милую сердцу «косметику»: внешний вид колёс, украшений, наклеек и покраску. Можно даже оснастить машину детской коляской. Зачем? Да чёрт его знает. Но сам факт!

МЕНЯТЬ НАСТРОЙКИ МАШИН придётся на свой страх и риск: это ощутимо влияет на физику езды. Так что я оставил всё как есть

Машины отличаются друг от друга и управляются по-разному, но если вам и этого покажется мало, то в гараже можно приобрести новый двигатель или модифицировать имеющийся – поменять систему охлаждения или, скажем, поршни. Каждая запчасть обладает весом и мощностью, так что иногда придётся чем-то жертвовать в пользу улучшения: разгоном, предельной скоростью или прочностью. Запихнуть под капот всё и сразу не получится.

МОДЫ... МОДЫ ВЕЗДЕ!

FlatOut 2 многим полюбился из-за музыки: Yellowcard, Nickelback, Wolfmother, Papa Roach и Fall Out Boy. У Wreckfest саундтрек попроще. Вроде и хорошо звучит, но ничего популярного и запоминающегося нет.

Тут ситуация почти такая же, как с кастомизацией: если что-то не нравится, никто не мешает включить своё «радио» с помощью модов. Плохие новости для тех, кто хотел оценить игру на консолях: у вас вряд ли будет возможность играть с ними. И даже музыку, наверное, придётся вставлять через Spotify.

Сами по себе модификации радуют: уже сейчас авторы перенесли в игру не только наклейки из FlatOut, но и тот самый «вылет» водителя через лобовое стекло, когда машина разбивается. Кто-то добавляет собственные трассы, другие делают игру реалистичнее, превращая Wreckfest из аркадной гонки в настоящий симулятор вождения. Это всё здорово, но, опять же, консольщики наверняка останутся безо всех этих богатств.

■■■

Самое ценное, что есть во всей Wreckfest, – это безумие. Приятное и на удивление заразительное. Тараните ли вы всех на арене или просто гоните по кольцевой – каждую секунду происходят забавные, но опасные ситуации, в которых лидера от лузера отделяет одна ошибка.

Я ненавижу и обожаю эти моменты одновременно. Едешь себе на первом месте, и тут какой-то индюк толкает тебя в спину, две шины мигом отлетают кому-то в лобовое... В этом вся Wreckfest. ■

ПОРАДОВАЛО:
– физика повреждений;
– настройка управления автомобилем;
– мультиплеер до 24 человек.

ОГОРЧИЛО:
– неоднозначный режим карьеры;
– блеклый саундтрек.

ВЕРДИКТ:
Wreckfest – это не революция в жанре автомобильного безумия и даже не прорыв. Вредит ли это игре? Нисколечко. FlatOut вернулась во плоти: крушить машины что в одиночку, что в мультиплеере – давно забытое, но всё ещё увлекательное времяпрепровождение. Рёв моторов, запах жжёной резины, скрежет металла – больше для счастья ничего и не нужно.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,0
«Достойно»

ЖАНР Аркадные гонки
РАЗРАБОТЧИК Codemasters
ИЗДАТЕЛЬ Deep Silver
МУЛЬТИПЛЕЕР Сеть
ПЛАТФОРМА PS4, Xbox One, позже ожидается на PC

ONRUSH

СЕМЕРО ОДНОГО ПРИЖМУТ

ИВАН КУЗЬМЕНКО

После выхода многострадальной **Driveclub** разработчиков из **Evolution Studios** попросили на выход. Жаль, ведь игра была неплохой даже на релизе, а уж после появления нескольких дополнений и вовсе расцвела. Но общественность хотела нового **MotorStorm**.

Напомню, это были гонки по бездорожью на джипах, багги, квадроциклах и мотоциклах, с частичной разрушаемостью окружения и приятной физической моделью. Ну правда же, кому не захочется получить игру с такой концепцией на актуальном поколении консолей? Тем более что и её талантливые авторы теперь под крылом **Codemasters**. Что ж, встречайте!

СЛОМАТЬ БИЛЛА

С первых же минут на экране творится хаос: автомобиль под моим управлением на огромной скорости скачет по кочкам, сбивает столбы и заборы, подпрыгивает на импровизированных трамплинах и в конце концов эффектно приземляется прямо на крышу машины соперника, давя её. Получив запас нитро, я устремляюсь вперёд и теряю бдительность. Теперь уже моя очередь получить мощный удар и завершить красивый неуправляемый занос смачным поцелуем со стеной. Скорее пустите меня обратно на трассу, я буду мстить!

В ГЛАВНОМ МЕНЮ ИГРЫ вас ждут: альтер эго, железный конь и... значок надгробия

Onrush не имеет почти никакого отношения к аркадным автогонкам. Суть её не в стремлении быть быстрее и техничнее всех, чтобы первым добраться до заветного финиша. Здесь весь процесс завязан на командные разборки с применением грубой силы. Именно поэтому на трассе столько жестких железобетонных конструкций (подтолкни!), трамплинов (раздави!) и крутых поворотов с непробиваемыми ограждениями (выкинь с трассы!).

Этим и предстоит заниматься ради победы. К услугам игрока несколько режимов: набрать больше всего очков, захва-

тить особые зоны (они перемещаются по трассе вместе с участниками гонки) или попросту уничтожить всех соперников, причём после каждой аварии транспортное средство меняется на следующее, пока их запас не иссякнет. По мне, именно последний интереснее всего, ведь в нём нашлось место тактике: вам нужно вдумчиво подбирать машины для каждой фазы раунда.

УМЕРЕННО ОМЕРЗИТЕЛЬНАЯ ВОСЬМЁРКА

Транспортных средств здесь всего восемь на выбор: от мотоциклов и багги до больших внедорожников. Забудьте о привычных характеристиках типа скорости, времени разгона или управляемости – ключевые отличия машин кроются в наборе способностей, которые можно применять по ходу гонки. Часть из них – пассивные, они позволяют, например, автоматически укрыть щитами своих соратников, проезжающих рядом, или отключить ускорение для противника при столкновении с ним.

БЕДНЯГА
несется прямо в столб...
Кто же победит?

КАК МЫ ИГРАЛИ:
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: PS4
СКОЛЬКО: 15 часов

Другие способности напрямую связаны с режимом Rush, в который можно войти, заполнив специальную шкалу. Выполняя эту «ульту», ваш тарантас на огромной скорости несется вперёд, сметая всё на своем пути. А заодно и делает кое-что полезное для команды: оставляет за собой след турбулентности (попадание в него грозит соперникам потерей управляемости), ставит барьеры для противников или вытягивает из них запасы нитро.

К сожалению, ни усилить эти навыки, ни изменить характеристики машин не получится. Вся кастомизация заключается в выборе костюмов, раскрасок для автомобилей, победных плясок для водителя и... значка надгробия на случай фатального ДТП. Естественно, новые варианты открываются по мере набора уровней и накопления внутриигровой валюты. Иных достойных наград и интересных методов для тюнинга здесь нет – только косметика.

Как же разнообразить игровой процесс? Единственный вариант – пробовать разные режимы. В чемпионате за кубок Founders' Trophy будут последовательно открываться разные типы задач и локаций, а каждая гонка включает набор испытаний: проделать определенное количество трюков или добиваний противника, например, или быть самым активным членом команды. Но это всё в рамках соревнования с ботами, что противоестественно для концепции Onrush.

В мультиплеере же обе команды представлены реальными игроками. Отличий от одиночного режима, впрочем, минимум: происходящее столь же хаотично, как и при покатушках с ботами. Если вам кажется, что с помощью друзей можно будет провернуть тактические манёвры, спешу расстроить: слишком много аварий происходит совершенно случайно, слишком быстро командная стратегия улетает в выхлопную трубу. Более того, даже создать гонку со своими параметрами в мультиплеере не разрешают – мы попадаем в случайным образом сгенерированный заезд.

ДОКАЗАТЕЛЬСТВО БОЛЕЗНИ

Спустя несколько часов игра заметно выдыхается. Начинаешь понимать, что не всегда и не всё здесь зависит от тебя. Слишком часто аварии происходят сами собой, без какой-либо возможности их избежать. А экран респауна раз за разом предлагает обязательное пятисекундное ожидание, во время которого много размышляешь о других недостатках игры.

Например, о полном отсутствии внятной физической модели: все транспортные средства ведут себя почти идентично. И мотоциклы, и легкие багги, и тяжелые джипы одинаково надёжны и стабильны. Даже разогнавшийся на трамплине грузовик можно довернуть в нужном направлении уже во время полёта! Но вся эта тотальная управляемость заканчивается, как

ИНТЕРФЕЙС НОМИНАЛЬНЫЙ. Главная информация здесь – прогресс на пути к цели

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Её нет. Благо интерфейс игры интуитивно понятен и прост.

только вашей машины касается противник, ведь нужно больше аварий!

А ещё игре плевать, что у вас под колесами – асфальт, песок или лужи, – на управляемости и скорости это никак не отражается. Локации-то красивые – горные вершины с цветущими лугами, карьеры со строительной техникой, нашлось место даже полю для гольфа! – но все трассы выстроены так, чтобы вы гарантированно во что-нибудь врезались на выходе из поворота или приземлившись после затяжного прыжка. Разные типы местности никак не влияют на игровой процесс.

Onrush пытается выглядеть современной и техничной, но графика и детализация не тянут. Не спасает даже тумблер в меню, позволяющий пожертвовать частотой кадров в пользу красоты картинки. Здесь нет ни реалистичной колеи от колес в грязи, ни эффектных пылевых шлейфов. Визуальный ряд спасают только наработки по динамической смене времени суток и погодные эффекты, перекочевавшие из Driveclub. А на Xbox One X будет доступно ещё и разрешение 4K.

■■■

Onrush не дотягивает до хорошей игры почти ни в одном аспекте. Проект откровенно губят слабая физика и излишняя хаотичность происходящего. Не хватает глубины проработки, разнообразия и мотивации. И здесь ждём работы над ошибками? ■

ПОРАДОВАЛО:
– попытка сыграть на стыке жанров;
– динамичный игровой процесс;
– живописные локации для трасс.

ОГОРЧИЛО:
– примитивная физическая модель;
– слабая степень влияния игрока на происходящее;
– устаревшая графика.

ВЕРДИКТ
Второго пришествия MotorStorm не случилось. Игровой процесс в Onrush и через два, и через пять часов не способен ни удивить, ни предложить хоть какое-то разнообразие и новизну. А полученные награды в виде костюмов и раскрасок лишь усилят ощущение того, что время потрачено зря.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

5,5

«СНОСНО»

КАК МЫ ИГРАЛИ:
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЁМ: оригинальная Nintendo 3DS
СКОЛЬКО: 6 часов

ЖАНР Сборник
РАЗРАБОТЧИК Intelligent Systems, Nintendo EPD
ИЗДАТЕЛЬ Nintendo
МУЛЬТИПЛЕЕР Да
ПЛАТФОРМА Nintendo 3DS

WARIOWARE GOLD

КАК ПОБРИТЬ ЗЕМЛЮ И ЗАРАБОТАТЬ НА ЭТОМ ДЕНЕГ?

АЛЕКСАНДР ШАКИРОВ

Когда хорошие игры становятся плохими? Когда бывает наоборот? В какой момент количество начинает преобладать над качеством? Как побрить Землю? 42? Почему я ковыряюсь в носу? Что здесь вообще происходит?!

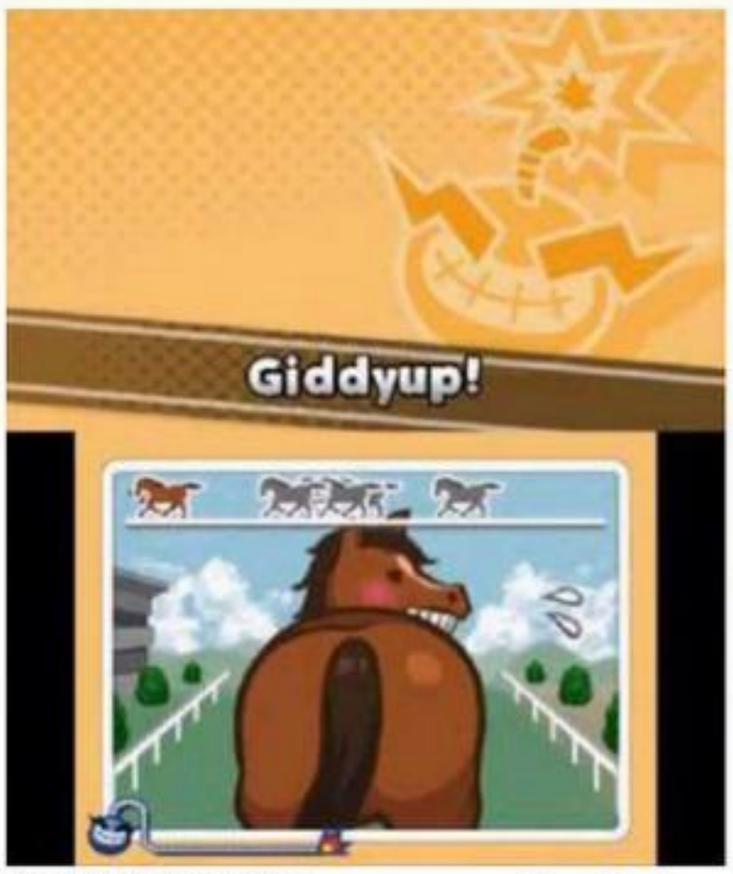
Это далеко не все неудобные вопросы, которые вызывает **WarioWare Gold** – набор из трехсот шестнадцати игр от безумных японцев и для **Nintendo 3DS**. Доживающую последние деньки консоль редко балуют крупными релизами, поэтому несколько сотен игр сразу должны прийтись кстати. Но это не тот Марио, которого вы ищете! Это...

IT'S-A ME, WARIO!

Варио – злодей и полная противоположность Марио. Полоумный свинтус, каких свет не видывал. Он оказался без наличности и решил срубить лёгких денег на простофилях, любящих видеоигры (на них, говорят, сейчас легко нажиться). Для этого он устроил турнир с призовым фондом аж в десять миллионов монет, но при создании дисциплин для соревнований схалтурил: попросил помощи у старых подельников. А вы, игрок, – один из тех неосторожных, кто повелся на звонкую монету. Вот и страдайте теперь из-за чудовищных игр от худших разработчиков на свете.

ВАРИО со своим заразительным смехом – просто душка!

WarioWare Gold напоминает те бесплатные игры для смартфонов, где нужно не уронить качающегося из стороны в сторону котика, давить мух на время или не врезаться во что-нибудь, тыкая в экран. Иными словами, бесконечные вариации на тему **Flappy Bird**. Только здесь их прогоняют одну за другой, они заметно короче и их много.



ПРИМЕР ИГР ИЗ НАБОРА: эта называется «Rump Roast». Нужно лупить по тачскрину в области лошадиной задницы, чтоб та (лошадь, не задница!) пришла первой в скачке. Во времена расцвета Flash-игрушек таких поделок было пруд пруди

Поначалу их объединяет коротенький «сюжет», больше похожий на случайные зарисовки из жизни персонажей, чем на связную историю. В них происходит всяческое безобразие: фотосессия для танцора диско, шопинг, охота на демонов... Они почти никак не связаны с гей-

НАЛИЧИЕ ОЗВУЧКИ позволило сделать целый рэп-баттл между 18-Volt и 13-amp

ИСПЫТАНИЯ по мотивам франшиз Nintendo – самые яркие. Конкретно в этом нужно наклонять консоль в стороны, чтобы Марио поднимался и опускался на парашюте

БЫВАЮТ И БИТВЫ с боссами, чуть дольше, но не сложнее. Здесь мы ковыряемся в космических носах

мплеем, вы будто смотрите череду японских рекламных роликов. Ничего не понятно, зато ярко, весело и все действующие лица много кричат.

ЖМИ КРЕСТ, ПОКА НЕ НАДОЕСТ

Соревнуемся мы в четырёх дисциплинах: «долби», «крути», «трогай» и «ультра». Да, они так и называются. Один раунд – череда мини-игр, длящихся в среднем по пять секунд (и придумывали их, видимо, примерно столько же). Раскрутите рулон туалетной бумаги с помощью тач-скрина, нажмите кнопки в нужной последовательности, чтобы прочесть заклинание, запомните персонажей и найдите им пару, обезвредьте бомбу, перерезав нужный провод, накормите бугая, наклоняя консоль...

И вот таких развлечений – триста с лишком штук. Сложность и скорость постепенно увеличиваются. Чем больше мини-игр вы «пережили» за раунд, тем больше очков получите: финальный подсчёт происходит после четырёх провальных раундов. Заработали монеток? Ура!

Каждая мини-игра задействует разные типы ввода. В одних используются только гироскопы, в других тачпад, в третьих – от одной до нескольких кнопок, а в четвертых вообще нужно дуть в микрофон. Поначалу WarioWare Gold веселит именно тем, что по паре слов и нелепейшей картинке нужно с ходу сообразить, чего игра от тебя хочет.

Изобретательность порой зашкаливает, но чаще всего задания остаются интуитивно понятными. Не возникает никаких вопросов, когда на экране висит бутылка кетчупа и надпись «выдави», а вокруг выписывает кренделя картофель фри. А вот если на нижнем экране 3DS (с разрешением в 320x240) просят что-то «почистить» и показывают пиксельное месиво, смекнуть, что к чему, непросто. Оказалось, это рабочий стол на компьютере, и нужно закрыть пустые окна. С ходу нарисовать иероглиф тоже под силу далеко не каждому.

После короткого сюжета занятий станет только больше: откроется возможность делать из мини-игр собственные плейлисты с модификаторами по вкусу, а также проходить испытания, открывать бонусные материалы (коллекционные карты персонажей, музыкальные треки из игры и тому подобное), соревноваться с незнакомцами из интернета и просто совершенствоваться в отдельных дисциплинах. Словом, дел хватит.

При всём этом разнообразии занятная подача простых механик иногда поражает. Логика рассыпается на миллион частичек и улетает куда-то в космос. На распродажу трусиков для пластиковых бутылок (такие и впрямь существуют), пока вы бреете Землю.

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:
Её нет. Понять, что происходит в роликах, зачастую можно и без перевода, но быстро сообразить, чего от тебя хотят в конкретной игре, не так-то просто, даже если вы бегло говорите по-английски.

■ ■ ■

WarioWare Gold увлекает, пока калейдоскоп чудных игр кажется свежим: они мелькают одна за другой так быстро, что не успеваешь опомниться. Но вскоре шиза превращается в обыденность, энтузиазм угасает, и поверхностные, хоть и изобретательные мини-игры прискучивают.

На Nintendo Switch подобная формула сработала бы лучше: сборник мини-игр подошёл бы для шумных вечеринок вместо сходной по философии **1-2-Switch**. Соревноваться с самим собой далеко не так весело, как с живыми людьми, а за неделю я не сумел найти в мультиплеере ни одного соперника. Посоветовать её детям (на которых игра и ориентирована) тоже сложно – нет локализации.

Поэтому, увы, часов шесть веселья – на мой взгляд, потолок игры. ■

ПОРАДОВАЛО:
– неожиданные микро-игры;
– необычный визуальный стиль;
– сумасшедшая энергетика;
– отличная озвучка диалогов;
– микро-игры по мотивам франшиз Nintendo выгодно выделяются на фоне остальных поделок.

ОГОРЧИЛО:
– много очевидных и неглубоких механик;
– перебор с сортирным юмором;
– не самая подходящая платформа;
– проблемы с онлайновым матчмейкингом.

ВЕРДИКТ:
WarioWare Gold очаровательна, но недолговечна. Чудаковатые персонажи и забавные истории быстро затягивают, но так же быстро отпускают, потому что им уделили не особенно много времени. То же и с играми: яркие и изобретательно сумасшедшие, но примитивные. А значит, выдыхаются влёт.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
6,0
«Неплохо»

ЖАНР Приключения **РАЗРАБОТЧИК** Climax Studios **ИЗДАТЕЛЬ** Outright Games
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет **ПЛАТФОРМА** PC **НЕОБХОДИМО** Intel Core 2 Quad Q6600 2,4 ГГц, 4 ГБ ОЗУ, 1 ГБ видео

ADVENTURE TIME:
PIRATES OF THE ENCHIRIDION

ПЯТНАДЦАТЬ ПИНГВИНОВ НА СУНДУК ЖВАЧКИ

ИГОРЬ ХОВАНСКИЙ

Вселенная «Времени приключений» похожа на бар, где можно заказать коктейль из любых ингредиентов – скажем, берёзового сока, брюквы и масла из-под шпрот, – и на тебя не посмотрят как на психа, а с улыбкой подадут заказанное. Что только в мультсериале ни замешивали: нуар, хоррор, постапокалипсис, космическую фантастику, психотрипы в духе Линча, киберпанк, вестерн и, конечно, классическое фэнтези...

С играми по вселенной ситуация схожая: они есть в самых разных жанрах и на разных платформах. В достатке было аркад: вспоминаются яркий раннер **Sky Safari** и пародирующая коллекционные карточные игры **Card Wars** (ей не только посвятили два эпизода, но и издали как настолку). В разнообразную, но вполне логичную в своих реалиях вселенную так и просилась хорошая RPG с ожившим миром «Времени приключений», где можно было бы прогуляться по любимым местам и поболтать со знакомыми персонажами.

Оправдала ли надежды **Pirates of the Enchiridion**?

КАТАКЛИЗМ не пощадил Ооо, но наши герои разруливали проблемы и посерьёзнее

«ВОДНЫЙ МИР» ДЛЯ ВСЕЙ СЕМЬИ

По сюжету игры родную для Финна и Джейка землю Ооо затопило из-за того, что Ледяное королевство почему-то подтаяло. Наши герои забираются на удачно проплывавший мимо катер и отправляются на помощь пострадавшим. Конечно, ледники не тают сами по себе: очевидно, что за экологической катастрофой стоит некий подлый диверсант, которого предстоит изобличить и проучить.

«**ГРАЖДАНЕ КОНФЕТНОГО КОРОЛЕВСТВА!** Пожалуйста, паникуйте! Ой, подождите, я всё перепутал: пожалуйста, НЕ паникуйте!» – объявление в Конфетном королевстве

НА КОРАБЛЯХ ПИРАТОВ солидный арсенал, но романтика абордажа им важнее результата...

На пути к разгадке пёс и его мальчик посетят Конфетное, Ледяное, Огненное королевства, Злой лес и несколько островов, а к команде по ходу присоединятся демоническая вампирша Марселин и мечтательная игровая приставка БиМО.

На хаосе из-за наводнения наживаются всяческие криминальные элементы, так что героям придётся драться с бананами-пиратами, отмороженными феями, агрессивными летучими кубами и другими очаровательными подонками. Даже в плавании будут попадаться морские разбойники, затевающие потасовки корабль на корабль (хотя разницы между боями на суше и на воде никакой). Но пиратскую эстетику разделят и хорошие ребята: Марселин наденет треуголку, защищающую её от солнца, в соответствующие наряды облачаются и принцесса Бубльгум, и БиМО, который просто любит переодеваться.

ПУТЕШЕСТВЕННИКИ, СЛЕДОВАТЕЛИ, БОЙЦЫ

«Время приключений» не спутать ни с каким мультфильмом: буйство красок и фантазии стало отличительной чертой шоу. И разработчикам удалось перенести его в игру – все локации легко узнаются с первого взгляда. Минималистичная Ooo смотрится, быть может, даже выигрышнее детальной 3D-версии из **Finn and Jake Investigations** 2015 года.

Но назвать этот красочный мир открытым нельзя: к любой цели ведут узкие дорожки, свернуть с которых не получится, а маленькие заборы – непреодолимые препятствия на пути превращающегося в мопед пса и летающей демоницы. Поговорить с теми, кто не даёт квест, тоже не получится: у мирных жителей и разномастных сквернавцев повторяющийся набор реплик, утомляющих уже после третьего прослушивания. Впрочем, дурашливого шарма у NPC это всё равно не отнимает!

Путешествия по воде тоже не радуют разнообразием: потасовки с оголтелыми корсарами, сбор подмокших коробов с добром да всплывающий порой кракен – всё, что скрашивает быт морехода в этой игре. Несколько раз Финн и Джейк затянут песни (вполне достойные мультсериала, между прочим!), но в остальное время будут молчать, умиротворённо взирая на водную гладь под мелодии, напоминающие о «Пиратах Карибского моря».

Зато неожиданно увлекательным процессом оказывается допрос. Если кто-то не хочет делиться информацией, потому что напуган или недоверчив, Финн и Джейк быстро его убедят. Ледяной Король боится, что его обвинят в потопе? На него можно надавить! Мятный Лакей в шоке после нескольких часов в Злом лесу? Его, наоборот, надо успокоить. Но даже если перепутаете стратегию, за провал следственных действий никто не накажет – напротив, героям выдадут вкусняшку и предложат попробовать еще раз.

Но большую часть времени мы проведем не на дознании, а в бою. Заслуженная Финном и Джейком репутация героев не даёт покоя злодеям – видимо, избалованным лишними зубами. Боевая система пошаговая: первым «ходит» персонаж с наивысшим параметром скорости. В свой ход он может использовать один уси-

КАК МЫ ИГРАЛИ:
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: десять часов. Основной квест неторопливо проходится и за шесть, но, чтобы доставить всех потеряшек домой, приходится накрутить счётчик морских миль

ИЗ-ЗА ТЕНИ от треуголки на лице Марселин временами проявляется щетина. Впрочем, ей даже идёт!

ФИНН ПРОКАЧАЛ НАВЫК «Меч праведности» и читает незадачливым пиратам лекцию о свободе и справедливости

А ТАК ОН ГОТОВИТСЯ исполнить на бис свою мега-атаку

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Игра на английском языке, но ни сложных оборотов, ни непонятных акцентов тут нет. Можно включить английские субтитры.

литель или оберег, а также провести обычную, особую или мега-атаку. Особые атаки не бесплатные (за них отвечает общая на всех шкала вверху экрана), а мега-атака потихоньку копится отдельно для каждого героя. С повышением уровня урон от атак можно усиливать за местную валюту.

Финн и Джейк – бойцы матёрые и в паре действуют слаженно: Финн призывает волшебные мечи, наводящие на недругов всяческую порчу, а Джейк превращается в вихрь с кулаками, в бумеранг и даже в защитную стену. Но настоящую цельность боевой расчёт приобретает только с Марселин и БиМО.

Вампирша умеет регенерировать и наносит мощные удары бас-гитарой-топором и когтями, БиМО же и вовсе настоящий клад: узнаёт слабые места противников, восстанавливает шкалу особой атаки, а на высоких уровнях его обычный удар сильнее, чем у Финна! Зато мега-атака приставки – скорее, полезная способность: восстановление здоровья у всей команды и удешевление стоимости особых ударов на время боя.

Все оппоненты требуют разной тактики, но, если прокачать удар когтями Марселин и защитную стену Джейка, о балансе можно забыть: рядовые противники со временем опаснее не становятся, а подход к боссам найти несложно.

ДЕД МАЗАЙ И ПИНГВИНЫ

Основной квест в Pirates of the Enchiridion короток и незамысловат, а злодея легко вычислят все, кто следит за сериалом. Но простоту сюжета вытягивают диалоги и озвучка персонажей. Голоса в игре те же, что и в мультике, а потому быстро возникает приятное чувство, что смотришь ещё один удлиненный эпизод, да ещё и сам в нём участвуешь (катсцены, к слову, пропускать нельзя).

Побочные задания ещё незатейливей основного квеста, но встроены органично. Ведь просить у Финна и Джейка собрать десять яблок для пирога или спасти разбросанных по островам пингвинов – совсем не то же самое, что давать такую миссию суровым протагонистам «Готики» или «Ведьмака».

Пресловутое «подай-принеси» – это, пожалуй, как раз то, о чём могли бы попросить героев попавшие в беду жители Ооо. Отдельно отмечу квест Призмо – богоподобного существа, портал к которому можно найти на острове на юго-востоке карты. Само задание тривиальное – сплавать на рыбалку, – но когда ты осознаёшь, что ловишь рыбу

«**ФИЗИЧЕСКАЯ БОЛЬ!** Моя единственная слабость!» – цитаты выдающихся огненных стражников

для Призмо, чтобы он мог её отведать вместе с любимыми солеными огурчиками, это в корне меняет отношение к задаче!

ЗЕМЛЯ ООО, КОТОРУЮ МЫ ВЫБИРАЕМ

Но как быть тем игрокам, которые знать не знают ни про какого Призмо, да и рыбу ловить не любят? Увы, без плотного знакомства со вселенной не «зайдут» ни сюжет, ни специфический юмор. Игре не помешал бы справочный раздел с досье на персонажей – что-то подобное видит БиМО, когда включает анализатор противников: вместе со слабостями и иммунитетами тот выдаёт забавные факты о персонажах.

Особые способности в партии не из двух, а из четырёх персонажей – это здорово. Ни один из бойцов не дублирует функции другого, так что битвы не надоедают – правда, только пока уровень героев не превысит уровень противников. На пользу реиграбельности пошла бы возможность набирать персонажей в партию и решать, кого оставить в лодке, а кого повести в новый бой. Зачем Финну ледяной меч, если под рукой сам Ледяной Король? Разве не хотелось бы пострелять из розовых бластеров с принцессой Бубльгум? А Мятный Лакей, который прикидывается марионеткой, а на самом деле владеет черной магией, – когда мы уже увидим его в деле?

Проект полон компонентов, которые молят об очевидной доработке. Заявляете открытый мир – так пусть он не кажется пустым после прохождения большинства квестов. Крепите пушку на корабль – так пусть выстрелом из неё можно будет потопить вражескую шхуну. Один из персонажей превращается в мопед и катает всю команду – так пусть он не буксует на каждой кочке. Добавляете развитие главных героев – так пусть игра не кончается на середине прокачки...

■■■

Pirates of the Enchiridion нельзя назвать провальной хотя бы из-за достойной передачи атмосферы мультфильма (как визуально, так и сценарно – я искренне обрадовался отсылкам к «Челюстям» и «Изгою»), весёлых допросов и не самых скучных боёв. Игра должна понравиться как минимум маленьким фанатам мультсериала, желающим подучить английский (лексикон здесь совсем несложный, можно справиться без перевода), но широкую аудиторию она уж точно не завоюет.

Если вселенная «Времени приключений» и дождётся идеального игрового воплощения, это будет совсем другая игра. ■

ПОРАДОВАЛО:
- сохранение атмосферы оригинала;
- весёлые допросы;
- уникальные способности главных героев.

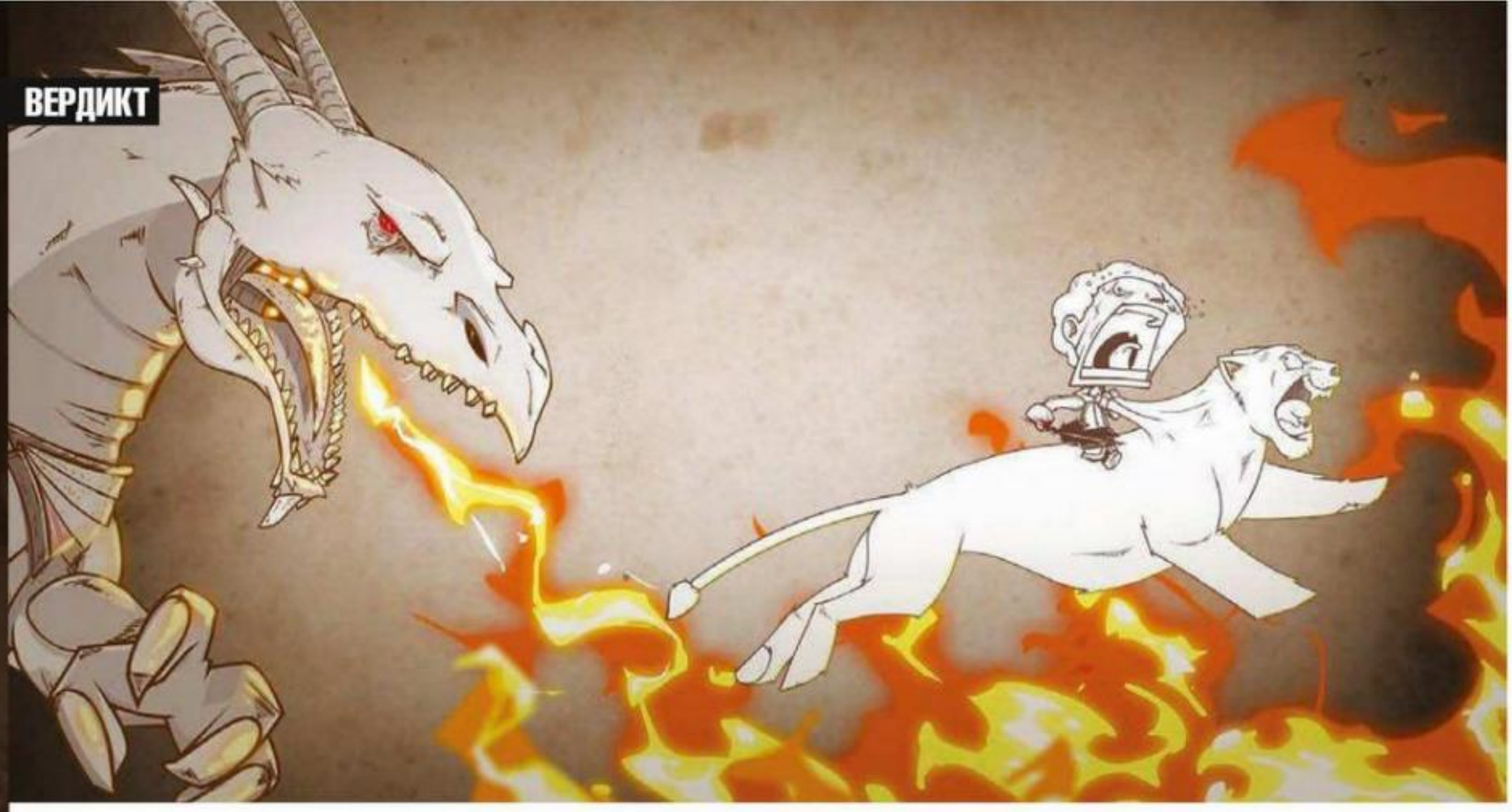
ОГОРЧИЛО:
- «открытому» миру не хватает интерактивности;
- простенький сюжет;
- ближе к концу игры не хватает сложных боёв;
- без знакомства со вселенной в происходящем не разобраться.

ВЕРДИКТ:
Если вы фанат мультсериала, то занять пару вечеров в предвкушении финала шоу можно. Но если имена Финна и Джейка для вас ничего не значат, смело отнимайте от оценки пару баллов.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

6,0

«Неплохо»



ЖАНР Приключение
РАЗРАБОТЧИК Below the Game
ИЗДАТЕЛЬ 1C Company
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4
НЕОБХОДИМО Intel Core i3, 4 ГБ ОЗУ, видеокарта

HAIMRIK

НЕОЖИДАННО МНОГО КРОВИ

ПАВЕЛ ИЛЬИН

Инди-игры (да и не только они) редко могут позволить себе всё и сразу. Скажем, на огромный интересный мир, захватывающий сюжет и новаторские механики одновременно зачастую просто не хватает бюджета. Поэтому Haimrik от студии Below the Game делает ставку именно на новаторство: игру в слова. Точнее, путешествие по «миру слов».

Сама по себе задумка вызывает интерес, пусть её и не назвать новой. В контексте геймдизайна язык – инструмент не менее гибкий и универсальный, чем в реальной жизни. Порой, благодаря полёту фантазии разработчиков, даже *более* гибкий. **In Verbis Virtus**, серии **Scribblenauts** и **The Typing of the Dead** из столь будничной вещи, как речь, сделали нечто захватывающее и необычное.

Haimrik выглядит волшебно, под стать упомянутым выше играм, но при близком знакомстве оказывается ничем не примечательным приключением. Однообразным, скучным и прямым, как карандаш архивариуса.

БЕСТОЛКОВЫЙ СЛОВАРЬ

Главный герой – писарь-заучка Хаймрик, маменькин сынок и тряпка, чьей наивностью пользуются все кому не лень. Он пишет книги, которые никто, кроме него, не читает, живёт в подвале таверны и сохнет по её сварливой хозяйке. У недотёпы нет ни друзей, ни хобби, ни даже собственного мнения. Хаймрик просто плывёт по течению и вечно попадает в передряги. Осознанно он действует только ради мамы или желая удивить возлюбленную.

Тем временем в королевстве назревает революция, и герой будет неминуемо в неё втянут. Давным-давно король Удольф открыл силу волшебных книг и укрепил свою власть с помощью Воинов Слова – пятерых книжников. Таких же, как Хаймрик, только куда более опытных (что, естественно, не помешает писарю с ними справиться). У большинства Воинов есть животное-фамильяр, и Хаймрик тоже получает себе флегматичную львицу Масамбу. Он не сразу поймёт, почему львица помогает ему, но весь первый акт сюжет двигает именно она.

Вот такая незамысловатая завязка. Сам игровой процесс ещё проще. Герой исследует родную деревню и королевский замок, общаясь с другими персонажами. По пути не раз понадобится срочно раздобыть какой-нибудь предмет или справиться с врагами. И любая задача неизменно решается одним и тем же способом: жмёте на кнопку – Хаймрик вписывает (собственной кровью) в волшебную книгу новую строчку и попадает в «мир слов».

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Перевод на русский язык достойный: все фразы заменены на подходящие. Из-за этого активируемые объекты визуально сместились, но суть загадок осталась прежней. Даже в оригинальной версии игры слов почти нет.

Выглядит этот мир всегда одинаково: как каменная этажерка, вдоль которой написано длинное предложение. Встав над некоторыми словами, герой может либо взять предмет в руки, либо использовать один из доступных предметов. Например, если нужно сварить зелье, вдоль коридоров будет записан рецепт, а вам останется лишь смешать ингредиенты в правильном порядке.

Загадки не блещут: если вы играли хотя бы в один квест от **Sierra** или в **«Петьку и Василия Ивановича»**, то вряд ли где-то застрянете. На локациях крайне мало активных предметов, и во время редких затыков можно просто перебрать возможные комбинации. Допустим, требуется отполировать драгоценный камень и унести его с локации, но перед дверью стоят грабители. Что делать? Аккуратной змейкой увести их за собой назад и включить какой-ни-

ВОИНЫ СЛОВ во всём великолепии

КАК МЫ ИГРАЛИ:
ВО ЧТО: ключ предоставлен издателем
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: 4 часа

будь девайс. Решение очевидно, потому что больше на экране делать нечего.

Слова как ключевой элемент головоломок – любопытное решение, но игра отказывается работать с литературной стороной вопроса. Haimrik – это квест подвида point-and-click, неудачно прикидывающийся чем-то большим. В нём нет *слов*, есть только замаскированные под них «кнопки». Локации, предметы и ситуации донельзя однообразны. То, что у героя нет ни инвентаря, ни каких-либо способностей, ситуацию не улучшает.

Вдумайтесь: в игре вроде как «про слова» нет никаких заигрываний с лингвистикой! «Spring» на английском – «весна» и «пружина», «saw» – глагол «видел» и существительное «пила». Возможностей построить на этом фундаменте заковыристую головоломку – тьма, но Haimrik не допускает никаких вольностей: что написано, то и получите. Запоминается только битва с одним из боссов, которого нужно, хм, закидывать кишками («guts» – в переносном смысле «мужество») и менять последовательность слов под дорожкой.

Ближе к середине сюжета, когда герой погрузится в воспоминания других персонажей, вы сможете управлять сразу двумя мастерами слов, но уровень головоломок останется прежним. Многочисленные клоны **The Lost Vikings** и то увлекают больше.

ДОБРЫМ СЛОВОМ И АРБАЛЕТОМ МОЖНО ДОБИТЬСЯ... А, НЕТ, НЕЛЬЗЯ

В Haimrik почти нет игры слов, зато есть боевая система: врагами выступают стражники и монстры. Чаще всего их приходится побеждать хитростью, активируя нужные слова, – например, активация слова «ночь» превратит мирного жителя в оборотня, и тот съест разбойника, освободив вам дорогу.

Но иногда приходится брать в руки меч и закликивать врагов до смерти. Как правило, так проходят битвы с боссами. Подобрал арбалет, стрелы, и вперёд – цельсь с камерой от первого лица. Режим стрельбы *с виду* красив и аккуратен, но на практике... Если метить в брюхо дракону – дело нехитрое, то скромная верёвка заставляет Хаймрика носиться туда-сюда в поисках единственного ракурса, с которого можно в неё попасть.

Утомительных перебежек, кстати, в игре хватает: если кончились стрелы, вы нечаянно взяли не тот предмет или кинули нужный, стоя на шаг дальше, чем требовалось, готовьтесь топать два-три этажа назад. Некоторые предметы (пушечные ядра, например) здорово замедляют героя, ещё больше действуя на нервы.

Самая скучная часть игры – сражения с боссами. Налицо заражение QTE в терминальной стадии: нужно успевать уклоняться, вовремя прыгать и изредка стрелять, убегая от медведя или дракона. Иногда игра откровенно издевается: текст на уровне гласит, что пушка на порядок мощнее стрел, но в первой фазе боя проще использовать арбалет: и целиться удобнее, и факел не нужен (кстати, почему арбалету нужны стрелы, а не болты?).

Грамотный сюжет подсластил бы пилюлю, но, увы, история Haimrik проста и предсказуема. Хаймрика тянут за ручку от одного события к другому. Конфликт, в центре которого оказывается герой, почти не раскрыт: после открытия словесной магии одна половина королевства живёт хорошо, а другая – не очень. Просто потому что. Время от времени игра пытается шутить, но за всё прохождение персонажи не выдают ни одной по-настоящему смешной реплики.

Главное достоинство игры – её визуальный стиль. Отчасти напоминает **Don't Starve**: такие же большеголовые чёрно-белые человечки, только чуть менее угловатые. Катсцены (кат... кадры?), в которых действие переносится в новую локацию, впечатляют, хоть в них и нет анимации. К сожалению, красивая картинка тоже не спасает.

■■■

Главная фишка игры – решение проблем с помощью волшебных слов – попросту не работает. Хотя с технологической точки зрения игра скроена ладно, вызывать и использовать предметы попросту скучно – такое мы видели тысячу раз. Haimrik легко пройти и ещё легче – с концами забыть. ■

ПОРАДОВАЛО:
– самобытная картинка;
– пара-тройка головоломок;
– привлекательная (в теории) концепция.

ОГОРЧИЛО:
– слова – это просто замаскированные кнопки;
– раздражающие QTE;
– очень неудобное управление с геймпада;
– заурядный сюжет.

ВЕРДИКТ:
Haimrik напоминает плохое стихотворение: рифма вроде есть, да вот слова банальные. Игра длится всего три часа, но и за это время успевает надоесть. Осенью, когда «мёртвый сезон» в индустрии закончится, о ней никто и не вспомнит.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

5,0

«СНОСНО»

THE AWESOME ADVENTURES OF CAPTAIN SPIRIT РАССКАЗЫВАЕТ О СИЛЕ ВООБРАЖЕНИЯ

ЕВГЕНИЯ СВЯТКИНА

За что я люблю **Life is Strange**, так это за простые, но близкие нам сюжеты про обычных людей, пусть и с ноткой мистики. Ну и за лёгкий геймплей интерактивного кино. В первой части мы играли за ученицу академии Блэквелл Макс Колфилд, которая увлекается фотографией, попадает в студенческие передряги, а ещё случайно научилась управлять временем.

Потом вышел приквел про подругу Макс – Хлою. Она ничего такого не умела, зато знала девушку, которая могла сжечь дерево криками. Наконец появился бесплатный пролог второй части игры, причём на русском языке. Разработчики утверждают, что **Life is Strange 2** не продолжает историю Макс, но некоторая связь с первым сезоном всё-таки есть.

ДОМАШНЕЕ НАСИЛИЕ

Новый эпизод рассчитан на один-два часа. События происходят в той же вселенной, спустя три года после приключений в Аркадия-Бэй. Только теперь место действия – Бивер-Крик, тот же штат Орегон. Здесь ещё тише, чем в Аркадии, а рядом с домом главного героя стоит всего одно здание. Мы играем за десятилетнего Криса, живущего с отцом. Его мама погибла в автокатастрофе, а неосторожного водителя, судя по письмам, так и не нашли. Чтобы справиться с утратой, Крис воображает, будто он супергерой Капитан Призрак, а вокруг монстры, с которыми мы вместе с ним сражаемся в течение двух часов. Никаких сверхъестественных способностей у него на самом деле нет.

А вот папа переживает потерю жены не таким занятным способом. Он пристрастился к алкоголю, вымещает злобу на сыне и много ругается матом. На руке у мальчика большой синяк – то ли в школе подрался, то ли отец поспособствовал. Когда-то папа Чарльз был тренером по баскетболу, но его уволили за пьянство. Мама Эмили рисовала комиксы о забавных семейных ситуациях. Кстати, училась в *академии Блэквелл*.

Captain Spirit – это самостоятельный рассказ, а не начало нового эпизода. Возможно, мы и не встретимся с этим мальчиком в будущем, но наш выбор повлияет на события второго сезона. Рауль Барбет, режиссёр игры из **Dontnod Entertainment**, рассказал, что «Призрак» должен напомнить взрослым о противоречивом периоде, когда им было десять лет: когда пол – это лава, но от тебя уже ждут помощи по хозяйству, когда ещё можно играть в куклы и машинки, но ты больше не спишь с родителями в одной комнате. А школу помните? Даже если вы презираете это время, там точно найдутся светлые и важные воспоминания.

МАСКА ИЛИ ШЛЕМ?

История начинается в субботу: Крис рисует супергеройский костюм, а мы выбираем, каким он будет. Лёгкая броня или тяжёлая? Разноцветный или тёмный? Хэллоуинский грим или фольга с батончиками? Комната у героя весьма уютная: тут и ящик с игрушками, и домик с насекомыми, а также плакаты, комиксы и DVD с «Холодным сердцем», на заднем дворе – домик на дереве. Пока мы осматриваем комнату, Чарльз торопит завтракать. После трёх напоминаний он будет очень зол.

ОДИН из маминых комиксов

ИГРА про Сосисыча

ТАК ВСЕГДА: цена подарков от Санты прямо пропорциональна доходам родителей

До маминых завтраков, конечно, далеко, но папа хочет научиться лучше готовить и смотрит кулинарные передачи, а сыну предлагает стать дегустатором. На носу Рождество, и герой мечтает о новой приставке, потому что старую отец так и не починил. Но работы у Чарльза нет, так что альтернатива – только баскетбольный мяч.

После завтрака нам показывают список из восьми супергеройских заданий: доделать костюм, отыскать клад, провести смотр врагов и союзников, сразиться со Снегомантом, Водожором и Мантроидом, покидать снежками в банки из-под папиного пива, взломать папин телефон и поиграть за Сосисыча – это человекоподобный хот-дог, которого мы видели на футболках Макс и Хлои.

Одно задание опциональное: помочь отцу с уборкой, пока тот смотрит баскетбол и глушит виски с пивом. Выполнять всё по списку необязательно, достаточно дождаться, когда Чарльз уснёт, и разбудить его, чтобы продолжить сюжет. Однако я советую выполнить задания до конца, чтобы не пропустить эпичную локацию.

МИНИМУМ УПРАВЛЕНИЯ – МАКСИМУМ ДОСУГА

Теперь выбор ответа и действия можно прокручивать колёсиком и кликать – это удобнее, чем в прошлых частях, где мы зажимали кнопку мыши и двигали курсор к ответу или делали то же самое с помощью клавиатуры. Но выбор чаще всего невелик – максимум два варианта, тогда как раньше давали три или четыре. Возможно, так сделали только в прологе.

Ещё создатели добавили ответы «на скорость» и оживили окружающий мир: некоторые события произойдут только при определённых условиях. Например, отец отправил меня играть, а сам сел смотреть матч, поэтому, когда из местной церкви позвонили поговорить об Иисусе, я могла снять трубку. А когда тот же эпизод проходил мой друг, он говорил с отцом во время матча, и звонок из церкви остался без ответа. В другой ситуации я сразу забрала еду из микроволновки, а друг про неё забыл, еда остыла – отцу уже не передать.

В отличие от первой Life is Strange, где для развития сюжета нужно было взаимодействовать с определённым предметом или человеком, «Приключения Капитана Призрака» позволяют игроку супергеройствовать так, как ему хочется. Самое главное нововведение – кнопка «суперсилы». То есть мы подходим к мусору и можем не просто выбросить испорченную еду, а «дезинтегрировать» пищу, отправив её в космос. А ещё попробовать «испарить» папин виски, «поднять» в воздух космический корабль или «зарядить» телевизор.

Некоторые игроки были недовольны слишком лёгкими головоломками в предыдущих частях. Что ж, эпизод, рассчитанный на два часа, я прошла за четыре. Конечно, можно сказать, что это автор не очень умный, но пара головоломок показалась мне мудрёными. Например, та, где нужно подобрать пин-код к папиному телефону (спойлер: 1234 и 4321 не сработают). Зато, если всё получится, вас ждёт мини-игра, где вы бегаете за сосиску, летаете на тюбике горчицы, перепрыгиваете через барбекю и уворачиваетесь от грифов с ракетами.

Крис не ведёт дневник, как Макс или Хлоя, но в игре остались «зоны отдыха» – музыкальные перебивки, во время которых герои предаются размышлениям.

Графику тоже подтянули, и заметно это не только по картинке, но и по системным требованиям для ПК: **Before the Storm** просила один гигабайт видеопамяти, а «Капитан» хочет уже два. И 1318 рублей за полный сезон из пяти эпизодов в придачу.

■■■

The Awesome Adventures of Captain Spirit вызывает те же тёплые эмоции, что и первые эпизоды Life is Strange, и так же затрагивает «тёмные» темы и остросоциальные проблемы. Папа, несмотря на вредные привычки, одобряет и поддерживает фантазии сына, а мальчик устанавливает для себя строгие правила: супергерои не пьют и не курят.

Пара мелких источников дискомфорта всё же есть: например, после обыска отцовской комнаты никак нельзя замести следы. По словам разработчиков, пролог намекает на события второй части, но за два часа (и даже за четыре) выстроить здравую теорию довольно сложно. ■

В CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER НЕ ХВАТАЕТ КОНСТРУКТОРА УРОВНЕЙ

СЕРГЕЙ ВЕДЕНСКИЙ

Вселенная **Super Mario** огромна, но сам Марио – далеко не единственный главный герой игр по ней. **Luigi's Mansion**, **Yoshi's Island**, **Super Princess Peach**... Разработчики не стесняют себя ни в жанрах, ни в форме; среди спин-оффов можно найти и гонки на картах, и ролевые игры, и даже пугающую охоту за привидениями.

Взять, например, **Captain Toad: Treasure Tracker** – это небольшое приключение о человекоподобном грибе по имени Тоад. Именно ему принадлежит легендарная фраза о «принцессе в другом замке» из **Super Mario Bros.**, самой первой игры по вселенной. Спустя четыре года после релиза на **Wii U** проект добрался до **Switch** и **3DS**, так что теперь познакомиться с жизнерадостным грибом можно, даже если вы пропустили первое пришествие.

О КАПИТАН! МОЙ КАПИТАН!

Ещё в **Super Mario 3D World** для Wii U было несколько уровней-головоломок, где игрок управлял не Марио, а Тоадом. **Nintendo** разнообразила типичный платформер задачками, требующими в первую очередь *думать*, а уже потом – бегать и прыгать. Задача всегда была одинаковой: собрать пять звёзд, разбросанных по кубической локации. Всё усложняла одна небольшая деталь: Тоад не мог прыгать из-за своего тяжелого рюкзака.

Приключения Тоада пришлись по вкусу не только игрокам, но и критикам, и спустя год появилась Captain Toad: Treasure Tracker – самостоятельный проект, построенный на тех же принципах. До меня же он добрался спустя ещё четыре года, когда состоялся релиз на Switch. Игра разделена на три эпизода, оформленных в виде книжки с картинками: прозрачный намёк на то, что всё это – сказка.

Тоад и его возлюбленная ищут сокровища, главное из которых – звезда силы. Но когда они её всё-таки находят, огромная птица Винго похищает звезду вместе с Тоадеттой! Само собой, игроку предстоит спасти любимую, прихватив с собой множество драгоценных небесных светил – и бриллианты в придачу.

Уровни хорошо сбалансированы, сложность повышается постепенно – как и поло-

А ЭТО уже самостоятельная игра

НЬЮ-ДОНК из Super Mario Odyssey

жено. Разработчики привнесли в игровой процесс немалое разнообразие. В одних локациях нужно «тапать» по ярким платформам, чтобы они двигались. В других – управлять двумя (и более!) грибами одновременно: тут поди разберись, что и в каком порядке делать. Ещё встречаются, например, поездки на вагонетках вперемежку с рельсовым тиром. А в конце каждого эпизода – обязательная схватка с боссом. Благодаря таким передышкам поток задачек не успевает наскучить.

Враги – старые знакомые персонажи, от Гумб до Братьев Молот. Приятно снова их видеть, но хотелось бы встретить больше *новых* противников. Тоад и его пассия прыгать по головам не умеют, но дать отпор монстрам всё же могут, если раздобыть нужные предметы. На локациях тут и там попадаются клумбы (местный аналог «бонусного» кирпича с сюрпризом), в них спрятаны монеты, бриллианты или репа, которую можно бросить во врага. А то и кирка – ею можно раскромсать на маленькие кусочки что угодно!

ОХОТНИКИ ЗА СОКРОВИЩАМИ

В версию для Switch можно играть вдвоём: один управляет главным героем, а второй прицельно бросается во врагов всё той же репкой. Только целиться в портативном режиме крайне неудобно, да и управлять камерой могут сразу оба игрока, что сильно мешает. На кооператив можно убить от силы полчаса, лично я больше не выдержал. Не думаю, что кто-то захочет пройти *всю* игру в таком режиме.

У каждого уровня есть дополнительная цель, открывающаяся после прохождения (если вы её случайно не выполнили): собрать определённое количество монет, найти хорошо спрятанный золотой гриб или победить всех противников. Это простая, но идущая на пользу реиграбельности находка. Особенно если нужно добрать недостающие бриллианты – для продвижения по сюжету необходимо определенное число.

После завершения основной сюжетной линии открывается бонусный эпизод: парочка новых уровней, сделанных в стиле **Super Mario Odyssey**. Достойный подарок усидчивым игрокам, ведь некоторые из дополнительных локаций удались лучше, чем в основной игре. В новом эпизоде можно найти и усложнённые уровни, но... к ним не особо хочется возвращаться.

Почему? Да потому что нет желания во второй раз смотреть на то же самое. Конструктор уровней пришёлся бы очень кстати, но его нет. Идея сделать самостоятельную игру из гостевых этапов Super Mario 3D World неплоха, но её ведь нужно чем-то дополнить! А раз сюжета и катсцен почти нет, почему нельзя дать игрокам возможность создавать свои уровни или играть на чужих? За примером далеко ходить не надо – Super Mario Maker построена именно на творчестве пользователей. Минимум сюжета и диалогов – максимум креативности.

■■■

Captain Toad: Treasure Tracker – не просто набор задачек, но и не революция в жанре. Она... морально устарела. Версия для Wii U вышла четыре года назад, в эпоху расцвета головоломок на мобильном рынке – чего стоит одна **Monument Valley**! Сейчас же, если Nintendo Switch для вас в первую очередь портативная система, тогда капитан Тоад станет хорошим выбором. Однако ожидать ничего свежего и нового не стоит. ■

PROJECT PASTORATE ДЕМОНСТРИРУЕТ КЛИРИКАЛЬНЫЙ ПОСТАПОКАЛИПСИС

ЕВГЕНИЯ САФОНОВА

Визуальными новеллами отечественные разработчики нас балуют нечасто, а потому **Project Pastorate** от калининградской студии **PsyRob** с момента анонса вызывала любопытство. Тем более что автор сценария, Николай Прокошев, раньше писал романы, а для игры, где текстовая часть решает почти всё, такой навык немаловажен.

Действие разворачивается в альтернативном постапокалиптическом мире. Остатками человечества правит церковь во главе с Пастором. Главный герой – юный идеалист Леонард, представитель Праведников (местное КГБ). Ему нужно раскрыть запутанное дело об убийстве префекта провинции, труп которого обнаружили в трущобах.

ЛЕОНАРДО ДА ВИННИ

Помогает Леонардо его циничный коллега Винни. В ходе расследования напарники пообщаются с бандитами и продажными чинушами, наткнутся на скелеты в шкафах власть имущих и обнаружат заговор, следы которого ведут к правящим верхам.

В настоящий момент открыт лишь один эпизод из трёх. Остальные извольте докупать в виде DLC по мере выхода. После прохождения первого точно можно сказать одно: автор умеет продумывать и прописывать миры. Мрачная атмосфера теократического постапокалипсиса с лёгким привкусом советчины – уникальное сочетание. Специфическая рисовка со своей задачей вполне справляется: локации нетривиальные, а местами даже красивые.

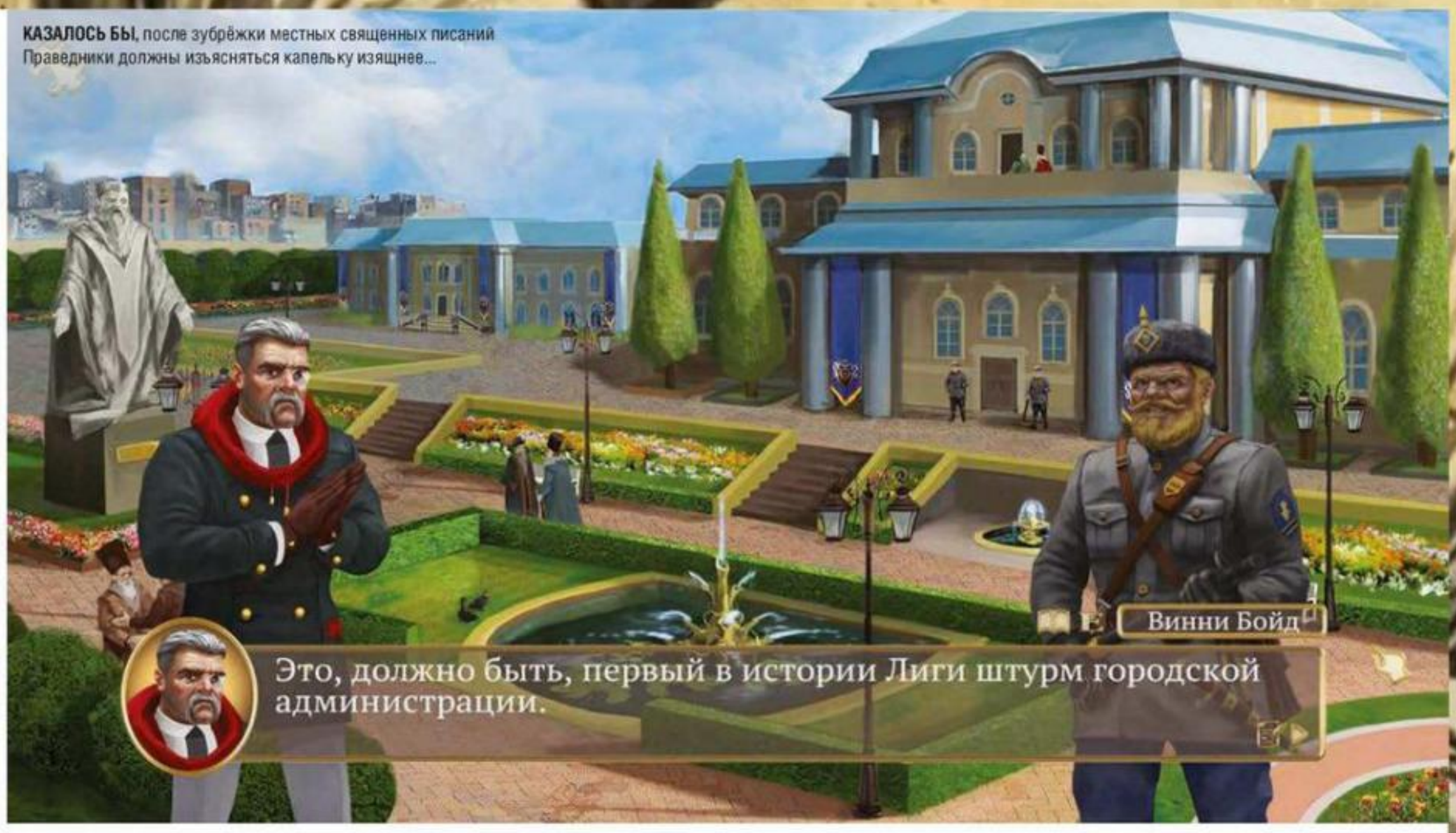
Герои тоже нарисованы колоритно. Правда, характеры основных персонажей банальны до зевоты: классическая парочка «ветеран и новобранец». Хотя их пока не раскрыли до конца. Вдруг по ходу действия они преподнесут пару сюрпризов?

Откровенно напрягает разве что обилие тюремного жаргона, которым Праведники сыплют наравне с бандитами. Возможно, это помогает понять уклад мира, где представители власти безмерно далеки от понятия «элиты», но такой мир уже на любителя.

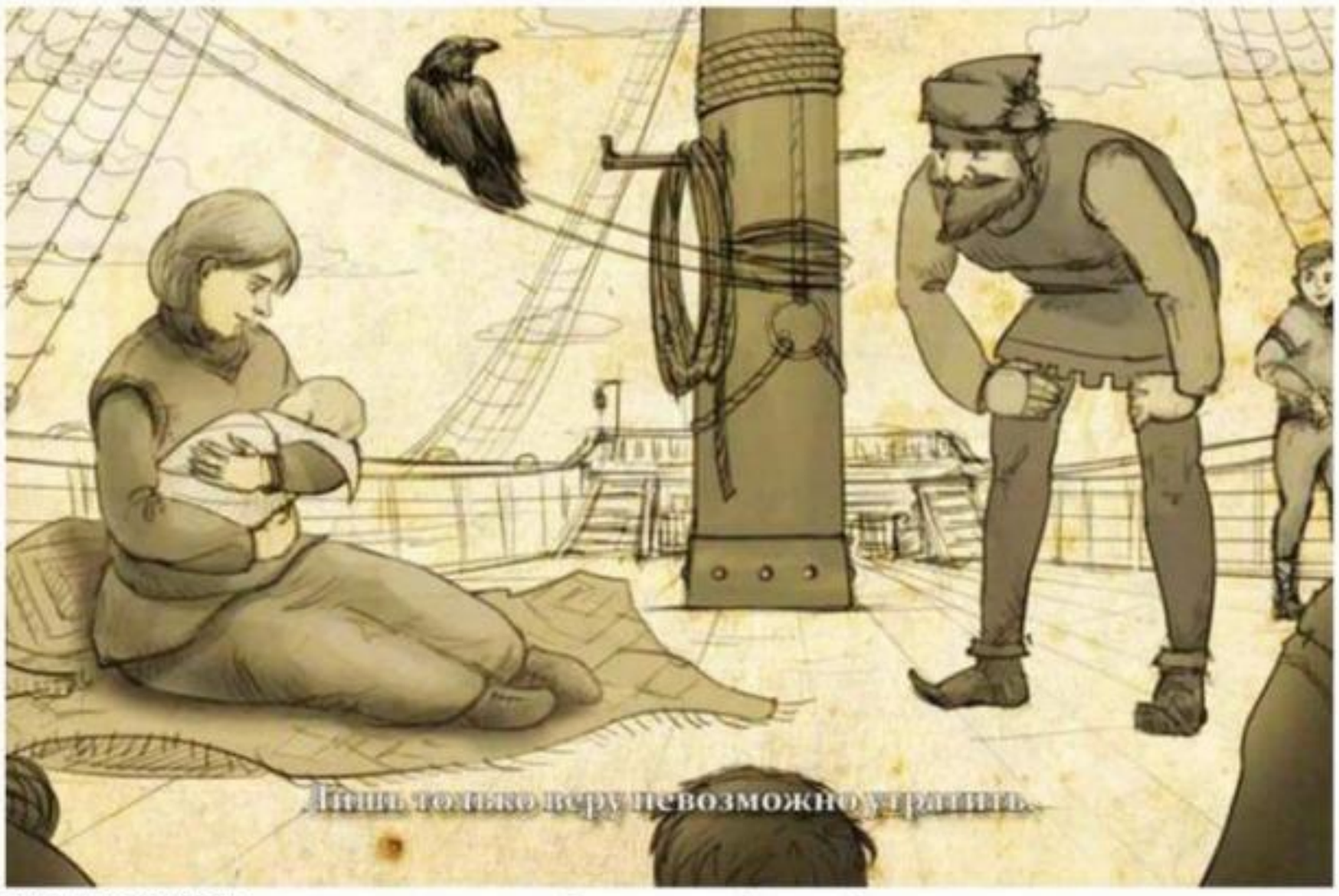
КАРТЫ, ДЕНЬГИ...

Текстовую сюжетную часть разбавляют схватки и загадки. Бои сделаны в виде карточной игры по типу **Hearthstone**. При этом любой из них можно пропустить и спокойно идти дальше по сюжету.

Загадки расширяют мифологию мира, но сами по себе ненавязчивы. Чтобы открыть их, нужно высматривать значок пазла в верхнем левом углу экрана. Нажмёте на него – получите маленькую увлекательную историю о жителях Пастората. Не захотите тратить время – ход игры от этого нисколько не пострадает.



В НЕКОТОРЫЕ МЕСТА мы будем заглядывать по несколько раз, в разное время суток, и вариативность фоновых картинок приятно удивит



PROJECT PASTORATE встречает игрока симпатичной анимированной заставкой

Тут-то и кроется двойное дно. Если открывать все загадки и выигрывать все бои, прохождение займёт около четырёх часов. При таком раскладе цена игры в Steam кажется вполне разумной. Если плюнуть на всё и просто читать основной текст, вы пролетите первый эпизод часа за полтора. А когда история оборвётся на кульминации, начнёте костерить разработчика: «Почему так мало?!»

■■■

Project Pastorate – приятная вещь, подкупающая атмосферностью и любовью, с которой создатели выписали мир. Рисовка на удивление уместная. Механика боя вносит приятное разнообразие в чтение. Текстовая часть написана достаточно увлекательно, чтобы хотелось продолжения. И если в грядущих эпизодах игра устроит грамотную стрельбу из сюжетных ружей, то ряды достойных внимания визуальных новелл в кои-то веки пополнит российская представительница. ■

БЛАГОДАРЯ HYPER SENTINEL ПОНИМАЕШЬ, ЧТО ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ ОБ ЭПИЛЕПСИИ ПИШУТ НЕ ЗРЯ

СЕРГЕЙ ВЕДЕНСКИЙ

До недавнего времени меня раздражала предупреждающая надпись о возможных приступах эпилепсии при включении PlayStation. Ведь я включаю консоль уже не первый раз! Значит, с мерами безопасности давно ознакомлен и буду, как вы просите, делать перерыв каждый час (на самом деле не буду!). Но именно с Hyper Sentinel я понял, что предупреждения пишут не зря: мне приходилось делать перерыв каждые десять-пятнадцать минут.

Проблема здесь во всём сразу: и в кривом управлении, и в многообразии всплывающих на весь экран надписей, и в хаотично летающих врагах, и в куче снарядов, одновременно несущихся к твоему кораблю... Перед глазами столько всего мелькает, что уследить за каждым элементом нереально. Здоровенный яркий текст разработчики, видимо, добавили исключительно ради усиления эффекта.

Каждый уровень – условная «космическая станция», передвигаться по которой можно лишь влево-вправо. Цель всегда одинакова: уничтожить вражеские корабли и «стража», босса уровня, – а повествование в Hyper Sentinel отсутствует. Понятно, что раньше игровые приставки были слабые, поэтому сюжетную линию в само «тело» стрелялки никто и не думал добавлять: разработчики печатали пересказ сюжета в руководстве к игре. Здесь нет даже этого.

ВОТ, НАПРИМЕР, SINE MORA – симпатичный представитель жанра shoot'em up. Вышла шесть лет назад

А ВОТ HYPER SENTINEL – жалкое подобие shoot'em up, хотя вышла в 2018-м, да ещё и дороже

Если с простыми кораблями обычно проблем нет, потому что уничтожаются они с одного выстрела, то с боссами всё сложнее. Как я уже писал, управление в игре жуткое – настолько, что даже в первого босса, который вообще стоит на месте, не так-то просто попасть. Чтобы стрелять в статичную фигуру, нужно постоянно вертеться туда-сюда, и именно эти манёвры рано или поздно выводят из строя вестибулярный аппарат.

Уничтожая корабли или турели, можно подбирать выпадающие бонусы: атака лучом, защитное поле, дополнительные очки – в общем, классика жанра. Из новенького в Hyper Sentinel добавили... ачивки, они же медали: пройти уровень за тридцать пять секунд, набрать пять тысяч очков и всё в этом духе. Больше эта добавка ничего не даёт – лишь добавляет надуманное испытание, проходить которое нет никакого желания.

Помимо аркадного режима (прохождения самих уровней) доступны выживание и босс-файт. Про выживание рассказывать почти нечего: нужно просто как можно дольше уклоняться от атак врагов, которые налетают новыми волнами каждую минуту. Битвы с боссами же вообще ничего занимательного собой не представляют: убиваете всё тех же «стражей», что в аркаде, и всё. Причем боссы в Hyper Sentinel частенько повторяются: на первом уровне, например, стоит турель, а на четвёртом – просто две такие же с защитным полем.

Все двенадцать уровней я прошёл меньше чем за пару часов, а потом просто закрыл игру, искренне понадеявшись забыть всё пережитое раз и навсегда. Никакого желания вернуться и перепройти не было и в помине: Hyper Sentinel – самая настоящая пустышка за пятнадцать долларов. ■

EVERSPACE: ENCOUNTERS — ПРОСТО ДОСТОЙНОЕ DLC

АЛЕКСАНДР АФАНАСЬЕВ

Несмотря на то, что от оригинальной Everspace я пришел в восторг, после неё меня не покидало чувство недосказанности. Всё казалось, что Rock Fish Games где-то не докрутили, чего-то недодали мне как игроку. И, видимо, сами разработчики чувствовали себя примерно так же – именно поэтому меньше чем через год после релиза публике представили первое крупное дополнение, Encounters.

Первая новинка из DLC – это, конечно, свежий корабль среднего класса с электронным вооружением: мощным молниевым лазером и портативным персональным ЭМИ. Судно получилось куда лучше и интересней предшественников как по дизайну, так и функционально: например, здесь куда больше места для устройств и выше ёмкость энергоблока. Последнее, правда, уравновешено одной ячейкой под огнестрел, но это шаг вынужденный – не ломать же баланс.

Кстати, об оружии: его, как и прочих модификаторов, в дополнении стало много больше, что способствовало появлению полноценных торговцев и огромных судовых станций, где за накопленные кредиты можно обзавестись новой пушкой, а также получить услуги по ремонту или модернизации корабля.

Но самой значимой добавкой стали новые миссии и NPC. Теперь повсюду, начиная со второго сектора, встречаются сюжетные персонажи, готовые попросить о помощи или подкинуть работёнку. Оригинальностью эти задачи похвастаться не могут («защитить пилота», «украсть контейнер с вооружением», «атаковать торговый танкер», «просканировать десять объектов» и так далее), зато бросают настоящий вызов по части сложности. Это при том, что и оригинальная игра далеко не из лёгких, а теперь умирать предстоит ещё чаще.

Фанатам вселенной авторы подготовили небольшой сюрприз: в одном из побочных квестов нам предстоит посетить родной мир Оккар – для этого надо выполнить небольшую серию заданий и испытать крайне волнующий опыт пролёта через червоточину. Не буду рассказывать подробно, только скажу, что это, пожалуй, лучший момент во всём дополнении.

DLC ЛИШЬ ЧАСТИЧНО изменяет игровой процесс, поэтому игру можно продолжить с того же места, где вы закончили до обновления

По большому счёту, DLC не принесло серьёзных изменений – оно только улучшило те аспекты, что значительно проседали в оригинале. Перед нами всё тот же космический шутер-«рогалик» с прекрасной картинкой, лёгким управлением и внушительной сложностью. Фанаты купят и так, а те, кто не играл, получат лишний повод познакомиться с Everspace. ■

ДОСТУП К НОВОМУ АГРЕГАТУ не ограничен: сесть за штурвал можно сразу после обновления основной игры

НОВОЕ ВООРУЖЕНИЕ В ДЕЙСТВИИ. Жареных оккарцев не желаете?

DETROIT: BECOME HUMAN

ЛУЧШЕ, ЧЕМ ВЫ ДУМАЕТЕ

ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО

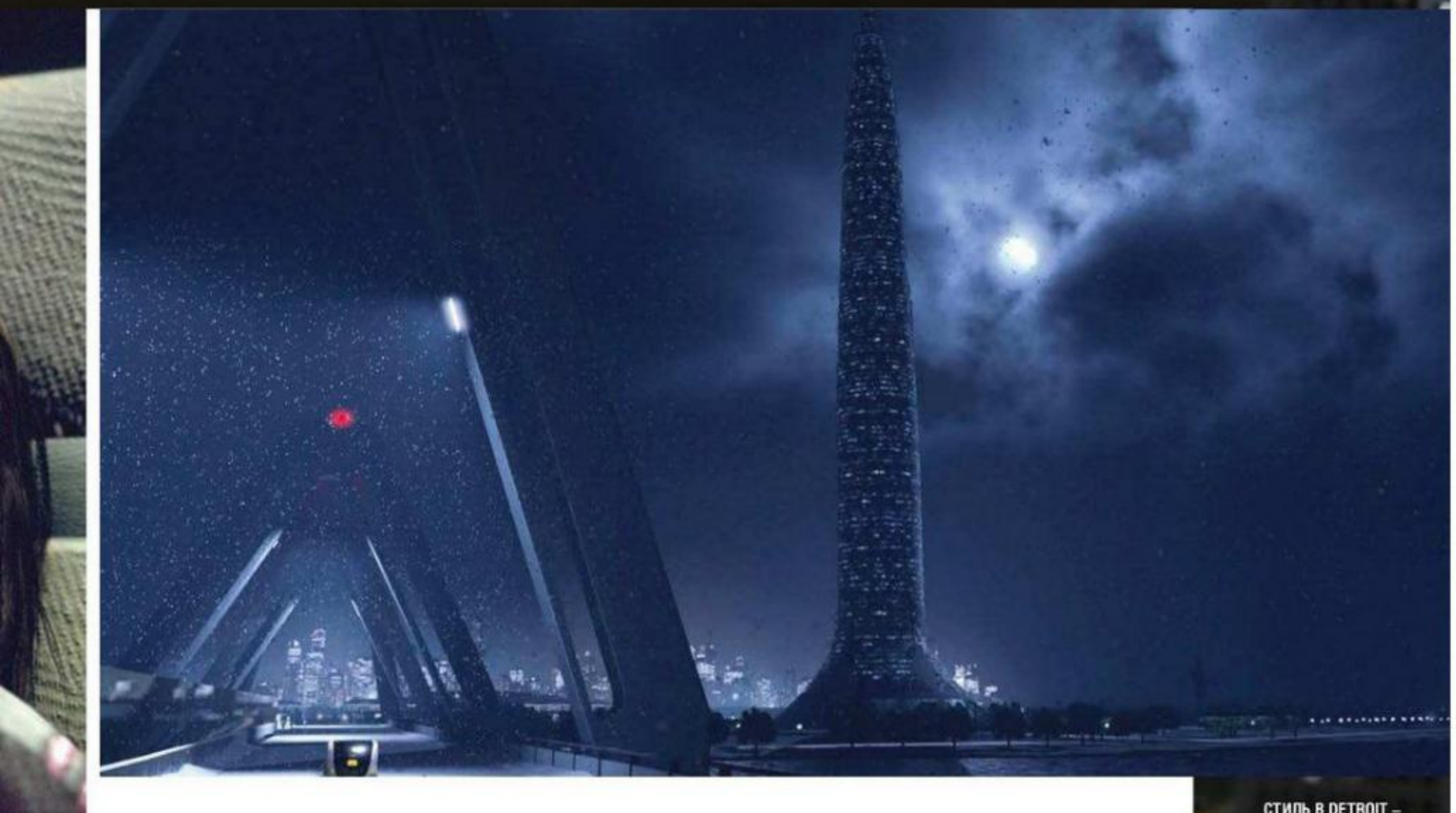
ВНИМАНИЕ!
Материал содержит адову тучу спойлеров – возможно, даже для тех, кто уже прошёл Detroit. Советуем воздержаться от прочтения спойлерофобам, спойлерофобам и лицам с непереносимостью спойлеров.

Detroit: Become Human не идеальная и, в общем-то, не совсем игра – в ней почти нет геймплея. В своей рецензии мой коллега метко выделил её ключевые проблемы – морализаторство очень навязчиво, параллели с угнетением чернокожих слишком прямолинейны. Но мне всё равно нравится детище Дэвида Кейджа. Да, бесспорно, оно могло быть лучше, но проект и так задевает за живое.

Несмотря на минимум игрового процесса, **Detroit** отлично работает. Она умеет погружать в свою интерактивную историю, неспешно показывать последствия выборов, эмоционально привязывать к персонажам. В **Become Human** комфортно – дизайнеры сотворили, не побоюсь этого слова, *уютный*, красивый и достаточно продуманный мир. Детройт переживает кризис, происходят страшные вещи, но очарования он не теряет.

Ещё Detroit порой удивляет операторской работой (чёрт, какие восхитительные ракурсы эта «не совсем игра» порой выдаёт!), но, пожалуй, лучшее в ней – ауди-

НА ПОСТЕРАХ определённо есть отсылки, но кому какое дело, когда тут такая чудесная игра света на мокрой плитке!



СТИЛЬ В DETROIT – источник настоящего наслаждения

альная часть. В каждой сцене разработчики добиваются полного эмоционального отклика именно благодаря звуку и музыке. Да, порой команда Кейджа портит впечатление неуклюжим цитированием или слишком очевидным сюжетным ходом, но из Become Human не тянет сбежать, в неё хочется погружаться раз за разом, отыскивая новые варианты развития истории. Это не шедевр, но мы и не обязаны любить только шедевры.

В этой «не совсем игре» есть глубокая мысль. Кроме линии освобождения угнетённых и слабо поданного вопроса о границах человечности, Detroit исследует ещё одну тему – насилие как способ борьбы. И вот она в Become Human проработана куда лучше прочих.

НОВЫЕ ЛЮДИ

Но сначала пара слов о границах человечности. Там, где серьёзный киберпанк задаёт неудобные вопросы, – например, что отделяет Человека от жалкой механической подделки? – детище Кейджа подозрительно молчит, совершенно не проявляя интереса к одной из центральных тем жанра. Раз уж Become Human не рассказывает о причинах появления девиантов – андроидов, отошедших от программы и обретших свободу воли, – игроку просто не оставляют пространства для интерпретаций.

Detroit беззастенчиво обманывает даже своим названием – «Стать человеком»: роботы в проекте **Quantic Dream** *уже* очеловечились. Они испытывают страх, отвращение, умеют любить и ненавидеть, хотят жить и даже проявляют в стрессовых ситуациях суицидальные наклонности. Им осталось лишь доказать упрямым Homo sapiens, что роботы живые, разумные и чувствующие.

Иными словами, конфликт в Detroit строится на том, что андроиды ощутили себя людьми, а люди всё ещё видят в них антропоморфные тостеры. Это конфликт непонимания, и игроку сразу объясняют, кто прав, кто виноват: андроиды – рабы, а потому хорошие; люди же, не желающие признавать в них личностей, – чёртовы угнетатели.

Однако осуждать людей в этой ситуации как-то неловко – они ведь просто привыкли, что андроиды неживые. Роботов нарочно сделали очень похожими на людей. Людям ой как нужны такие *объекты* – на них можно вымещать агрессию, сексуальные комплексы, заставлять делать неприятную работу, оставаясь при этом в рамках закона и морали. Стукнул – по ощущениям вроде и человеку вломил, но с точки зрения закона это примерно как пнуть мусорный бак. Все в выигрыше!

Садизм по отношению к андроиду – это *социально приемлемое* удовлетворение своих низменных желаний. **Суперспойлер!** Тодд именно для того и завёл себе Алису с Кэрой, чтобы отыгрываться на них. А тут нате: куклы для битья внезапно ожили и активно сопротивляются! Чувства у них, видите ли, откуда-то взялись!

Людям нужно время, чтобы свыкнуться с переменами, но его как раз не хватает. Этот конфликт можно решить только революцией. И она начинается.

ЦЕНА НАСИЛИЯ

Detroit: Become Human – классическая история восстания. Даже главные герои – вылитые архетипы участников любой гражданской войны: бунтарь Маркус, лоялист Коннор, беженец Кэра.

В центре сюжета – Маркус: он решает, каким будет протест девиантов. Оба варианта, насильственный и мирный, логически обоснованы. История лидера восстания начинается с тяжёлых испытаний, и они вполне могут его озлобить, превратить в обычного террориста, мстящего роду человеческому. Тогда финалом его вендетты (если вы захотите) будет взрыв «грязной» бомбы в центре Детройта: она изгонит из города всех «человеков», однако люди после этого будут видеть в андроидах лишь врагов.

Это самая жуткая из возможных концовок: насилие между людьми и девиантами не прекратится. Утопив Детройт в крови, андроиды не смогут показать свою человеческую природу, и даже одержав формальную,

ОДНА ИЗ САМЫХ СИЛЬНЫХ КОНЦОВОК ЗА КЭРУ – побег из концлагеря. Если сравнить этот эпизод с пересечением границы, проявляется слишком много параллелей: Кейдж явно намекает на то, что плохое обращение с беженцами мало чем отличается от фашизма

военную, победу, они лишь закрепляют ею исходный конфликт непонимания.

Насилие немедленно ударит бумерангом не только по революционерам Маркуса, но и по беженцам вроде Кэры. Излишнее кровопролитие на улицах Детройта отрезает её и Алису от счастливых концовок: теперь не получится обрести свободу, просто разжалобив кого-нибудь, – за неё придётся платить жизнями близких.

По деяниям Маркуса будут судить *всех* девиантов, и это замечательно раскрывается в сцене на таможне, если пытаться проскочить, никем не жертвуя. Паспортист посмотрит на героев, затем на экран, где транслируют беспорядки в Детройте, и поднимет тревогу. В его взгляде – приговор человечества всем андроидам, начавшим террор.

Ну а Коннор... Пусть геймплейно эпизоды с ним самые интересные, долго рассуждать про андроида-сыщика смысла нет: лоялист ценен лишь как прибавка к революционеру. Он или победит его, или проиграет, или примкнёт – Коннор просто реагирует на события. На судьбе беженцев в лице Кэры или на решении ключевого конфликта – доказать людям человечность андроидов – это никак не отразится. Он может даже не стать девиантом, а до конца сюжета сохранять верность своим создателям.

ЦЕНА СВОБОДЫ

Кто-то из рецензентов писал, что линия Кэры самая бесполезная. Я с этим не согласен – она в этой истории главная. Кэра та, ради кого идёт борьба, всё это – ради неё. Революционеров сотни, а беженцев десятки тысяч. Самые эмоциональные сцены – «завтрак» с андроидом-психопатом, катание на карусели в заброшенном парке аттракционов, концентрационный лагерь роботов, разговор с полицейским в доме Розы, переход через границу – достались именно ей. Иным критикам ещё запомнилась сцена пробуждения Маркуса на свалке, но лично меня она не зацепила, к «сильным» я её отнести не могу. Поставлено грамотно – особенно в плане звукового дизайна, – но я прямо *видел*, откуда надёрганы идеи. Для меня это вторичность на грани безвкусицы.

И хотя Маркус после увиденных на свалке ужасов долго рассказывает о своём чувстве ответственности за народ, до конца реальных масштабов беды он не понимает. Бунтарь думает, что ему достаточно победить, и уж тогда-то люди примут андроидов как равных. Но важнее не победа, а то, как именно он её добьётся. Реальный враг Маркуса – непонимание, а вовсе не его носители-люди. Главная битва разворачивается в голове игрока, когда он принимает решение, по какой стезе направлять революцию, чью кровь проливать на улицах: красную – людей, или голубую – андроидов.

Кейдж утверждает (и я с ним согласен!), что единственный способ преодолеть пропасть непонимания между людьми и девиантами – это показать страдания последних. Всему миру, в прямом эфире. Принести себя в жертву, смиренно стоя под обстрелом. Отклонения от этого пути ведут к росту числа жертв, дистанции между сторонами конфликта, ненависти.

Каждый раз, вставая под пули или рисуя на скамейке знак сопротивления (вместо того чтобы её сломать), я буквально чувствовал, как меняется общественное мнение (спасибо индикатору, ага). Когда последнюю кучку девиантов на демонстрации против геноцида зажали военные, у меня не было сомнений в том, что нужно сделать, – если уж поцелуй двух роботов перед лицом смерти не докажет обывателям, что андроиды тоже люди, их ничем не проймёшь. И это сработало.

Только так, раз за разом принося себя в жертву, можно за неполную неделю донести до жителей Америки, что машины уже больше не машины. Выйти на улицу и позволить себя убить – единственная дорога к свободе и равенству для тысяч девиантов. Другого пути нет.

ПОСЛАНИЕ МИРУ

Убивая людей, не доказать, что ты один из них. Не признав их жизни равноценными твоей, не добиться зер-

ВНИМАНИЕ К ДЕТАЛЯМ ФЕНОМЕНАЛЬНОЕ, и оттого локации буквально оживают

кального эффекта. Маркус может пройти через весь сюжет стезёй Ганди – с поднятыми руками, готовый к тому, что каждый шаг может стать последним. Путь пацифиста оказался самым пронзительным ролевым опытом, который я испытал за последнее время. Неплохо для интерактивного кино, верно?

Вот они, вполне реальные эмоции, ощущение заоблачной высоты ставок! Возможно, сейчас шальная пуля оборвёт историю моего героя... Но зато где-то там, на другом краю Детройта, люди не будут ненавидеть Кэру с Алисой – их пожалеют, им помогут. Пропасть непонимания можно преодолеть, засыпав её телами, но только не трупами оппонентов-людей, а своими, андроидскими.

Я мог бы вместе с Маркусом возненавидеть людей и повести его на тропу войны, но не захотел. Я сделал ставку на **равноценность жизни своих и чужих**, не зная, сыграет ли она, – просто подумал, что так правильно. Оказалось, что Кейдж со мной в этом вопросе полностью солидарен.

Есть важный нюанс: согласно философии Кейджа, борьба сама по себе – правое дело. Раз за разом показывая последствия принятых решений, он доносит, что пассивность – всегда худший из выборов. Легче всего это увидеть на примере Кэры: если ничего не делать, когда Алисе угрожает опасность, а просто стоять, исполняя приказ, то в итоге Тодд уничтожит обеих.

С Маркусом сложнее: если он будет терпеть побои сынули-наркомана, Карл погибнет – не выдержит сердце. Если же решиться дать отпор Лео, тот пострадает, но не умрёт. Потом можно увидеть его покаянное сообщение, отправленное отцу при выписке из больницы, – очевидно, молодой человек решил исправиться. Старик, конечно, отойдёт в мир иной при любом раскладе, но наша непокорность подарит ему несколько дней жизни и фактически вернёт сына.

■■■

Detroit – это высказывание. Послание, которое легко прочесть, сравнивая последствия своих выборов. Кейдж обращается к каждому, кто выходит на протест с желанием проломить чужой череп; у Парижа богатая история массовых беспорядков, так что тема эта для французской студии и вправду актуальна. Да и для остального мира тоже, что уж там.

«Ненависть не решает проблем, не преодолевает разногласия. Реальное изменение будущего требует принесения в жертву *себя* – потому что в противном случае, вольно или невольно, ты приносишь в жертву кого-то другого. И страданий при этом будет куда больше, чем ты себе можешь представить». Мне кажется, это слишком глубокая мысль, чтобы считать Become Human просто претенциозной пустышкой. ■

ХУДОЖНИК ИЗ МАРКУСА так себе. Карл, впрочем, тоже сильно переоценен: даже его особняк – олицетворение безвкусицы. Ну и ладно, главное, что человек он хороший

ВРОДЕ СОВЕРШЕННО НЕНУЖНЫЙ ЭПИЗОД – но как хорошо работает: детская улыбка наполняет жизни андроидов смыслом

ТОП-10 ИГР ДЛЯ ДНЯ ВМФ

АЛЕКСЕЙ КОРСАКОВ

Посвятив время одному из проектов нашего топ-10, вы прочувствуете знаменательность дня и ощутите ту суровую романтику, что зовёт на морские просторы. А если вы хотите порадовать кого-нибудь из знакомых моряков, предложите ему сыграть в любую из нижеперечисленных игр.

10 HOSTILE WATERS: ANTAEUS RISING

В 1980-е годы, когда игры записывались на магнитофонные кассеты, комплексная и многогранная **Carrier Command** вручала игроку штурвал чуть ли не настоящего авианосца футуристической сборки. Англичане из команды Rage Games в 2001 году выпустили **Hostile Waters**, которая достойно развила идеи предка и стала классикой для избранных. Именно о таких играх говорят: «Лучшая вещь, в которую никто не играл».

Процесс в Hostile Waters сложен, но увлекателен. Мы, как капитан, проводим разведку со спутника, наносим артиллерийские удары по хлипким постройкам на вражеском берегу, высаживаем десант из бронемашин и утюжим позиции неприятеля палубной авиацией. Службу на нашем корабле несут оцифрованные личности бывших моряков, но настоящему матросу не нужно бренное тело, главное – морская душа!

Авианосец «Антей» в игре показан универсальной боевой единицей. Примерно так и обстоят дела в современном флоте.

CARRIER COMMAND: GAEA MISSION, последовательница и наследница Hostile Waters

9 PILLARS OF ETERNITY 2: DEADFIRE

Лучшие авантюристы имеют дело не только с подземельями и драконами. В продолжении успешной ролевки **Pillars of Eternity** игроку открывался для изучения целый архипелаг. Поэтому значительная часть игры проходила на скрипучей палубе фрегата. Разработчики ввели для морских приключений отдельную механику, вызывающую в памяти перелистывание страниц интерактивной книги. Ловить парусами ветер, палить из бортовых орудий, совершать

9

8

7

отчаянные тараны и бросаться в абордажные атаки – для всего этого предназначены строки-варианты, и выбор ведёт на следующую страницу, к следующей иллюстрации. Такой подход особо оценят игроки, что зачитывались Верном, Сабатини и Джеком Лондоном.

В **Pillars of Eternity 2** отлично передано ощущение необъятных водных просторов, скрывающих в себе тайны, неожиданные встречи и неизведанные острова. А истые морские волки могут десятки часов провести в погоне за удачей, не ступая на земную твердь.

8 «ЧЁРНЫЕ БУШЛАТЫ»

В 2009-м состоялся релиз исторически точной и убедительной тактической игры о подвигах морской пехоты в годы Великой Отечественной. «**Чёрные бушлаты**» очень правильно подают патриотизм, без липких лозунгов и громких возгласов. Игра при запуске встречает голосом Высоцкого и чёрно-белыми кадрами хроники тех лет, и эффект погружения достигается мгновенно.

Жестокие бои десантников-черноморцев воссозданы с обилием деталей: локации и декорации, форма и снаряжение, условия операций и соотношение сил. Именно так морпехи защищали черноморское побережье. Игроку приходилось высаживаться на берег под пулями, захватывать технику и орудия, корректировать огонь главного калибра крейсера «Красный Кавказ» – каждая миссия была исторически точно воссозданным подвигом.

Над сценарием потрудился именитый писатель Александр Зорич. Отдельно отметим раздел «Энциклопедия» в игре, здесь собраны уникальные фотографии, отрывки из мемуаров и письма.

7 СЕРИЯ ИГР «КОРСАРЫ»

Морским приключениям посвящена самая, пожалуй, популярная и долгоиграющая ролевая серия российского производства – «**Корсары**». Первая игра вышла в 2000-м и всколыхнула геймерское сообщество могучей штормовой волной. Пиратские и каперские будни XVII века показаны командой «**Акеллы**» весьма достоверно.

Ураганы и штили, тайны и интриги, блистательные дворцы и грязные таверны, дуэли, торговые сделки и контрабанда – количество тематического контента в любой части «Корсаров» вызывало уважение.

Для настоящего моряка, пусть даже это состояние души, а не род занятия, особую ценность в «Корсарах» представляет именно море – оно живое, переменчивое, манящее, оно напоминает работы художников-маринистов. Другими важными достоинствами проекта стали детальное воссоздание парусных кораблей – в одной только оригинальной игре сорок три модели! – и глубокая проработка морских баталий.

6 ДИЛОГИЯ BATTLESTATIONS

Battlestations: Midway в свое время получила от нас награду «Новое слово в жанре». Венгерские разработчики сумели по-настоящему удивить, воссоздавая войну на Тихом океане в годы Второй мировой. Мы отдавали флоту приказы на тактической карте и могли в любой момент лично встать за штурвал понравившейся боевой единицы, будь то бомбардировщик или подводная лодка. Создатели Battlestations показали весь размах тех событий, реализовали многообразие

В BATTLESTATIONS: MIDWAY была только американская кампания

6

5

4

НАШ БАРКАС может стать чьей-то зубочисткой...

процесса и достойно воплотили визуальную часть. Реалистичность океанских баталий вызывала некоторые вопросы, но с лихвой компенсировалась голливудским уровнем постановки.

Вторая игра, **Battlestations: Pacific**, дала возможность отыграть кампанию за Императорский японский флот и повести в бой морских пилотов «Божественного ветра» – камикадзе.

Обе игры очень удачно совместили реализм исторических событий, лёгкость освоения и глубину геймплея.

5 SUNLESS SEA

В море нужно быть готовым ко всему. Особенно если это подземное море без солнечного света, населённое хищными тварями. Оригинальная RPG с суровой roguelike-механикой, **Sunless Sea** предлагает карьерный рост и достойную капитанскую пенсию для самых отважных. Ведь настоящий моряк не должен бояться ни шторма, ни битвы, ни шёпота древних богов.

Мир игры – её главное достоинство – отсылает к творчеству Говарда Лавкрафта. Когда Лондон провалился под землю, отважные британские мореходы продолжили бороздить волны, только уже другого моря. Быть капитаном в тёмном сюрреалистичном мире – занятие хлопотное, но увлекательное. Тайные земли и далёкие острова покорятся настоящему морскому волку, но пароход нуждается в топливе, голодная команда отказывается подчиняться, а непроглядная тьма может свести с ума самого капитана. В Sunless Sea здорово ощущается азарт первооткрывателя, потому высокая сложность лишь добавляет проекту плюсов.

Игра не может похвастаться модной 3D-графикой, но здесь геймера радуют обилием отлично написанных текстов, множеством иллюстраций и пронзительной музыкой тёмного мира.

4 «МОРСКОЙ ОХОТНИК»

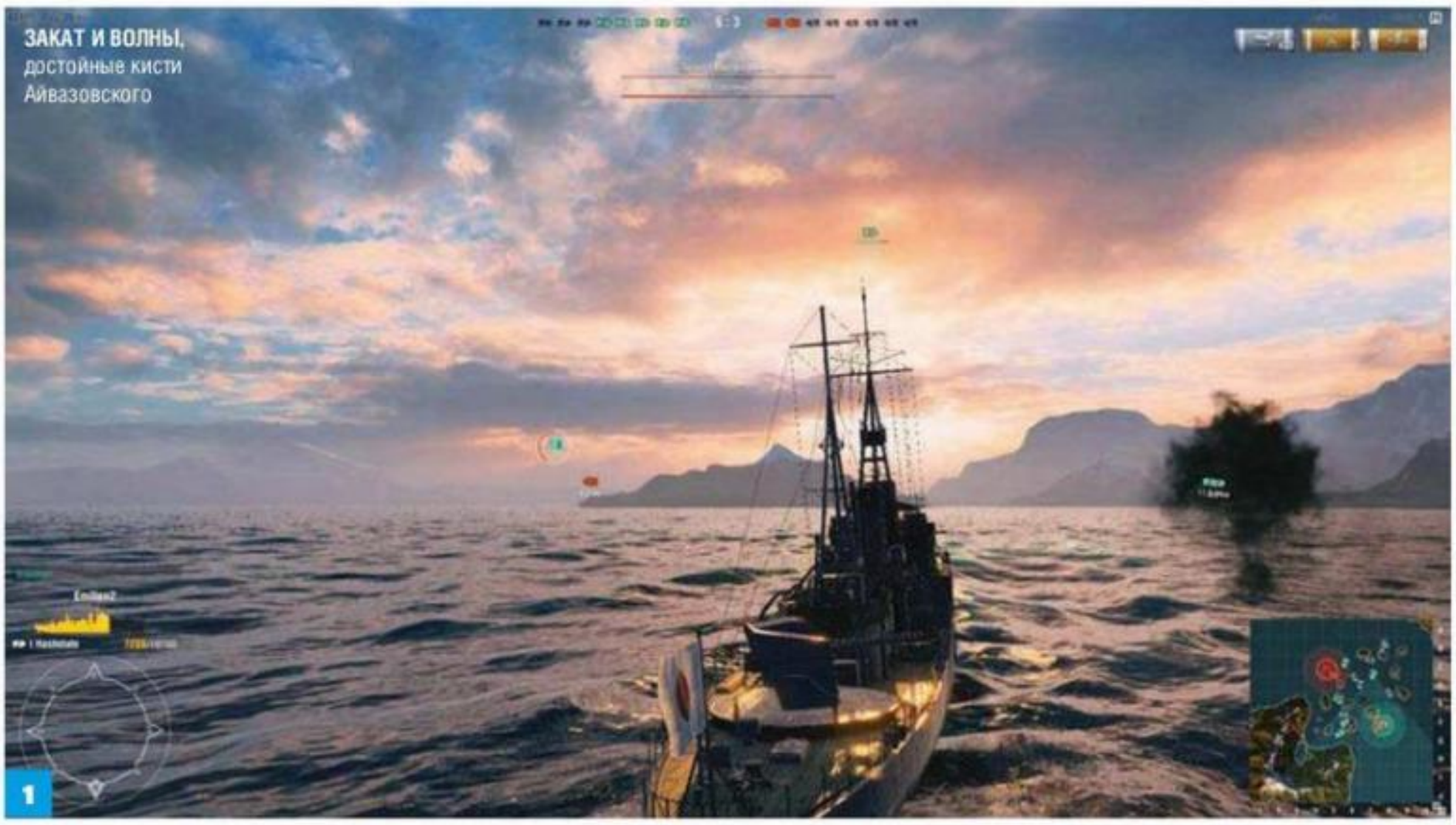
Так называемый «москитный флот», то есть боевые катера, отлично зарекомендовал себя в годы Второй мировой. Игра-долгострой от российских разработчиков из упомянутой команды «Акелла» стала единственным в своем роде симулятором торпедных катеров.

Хотя игроку доступно тактическое планирование и командование всяческими эсминцами и крейсерами, основа «**Морского охотника**» – личное управление крохотным, но грозным корабликом. Эффектные морские пейзажи, удобное руководство командой, разнообразие миссий – проект интересен ценителям тематики и сегодня, спустя девять лет после релиза.

Основная заслуга создателей «Морского охотника» в том, что они обратили внимание играющего сообщества на малоизвестные эпизоды истории, ведь, кроме авианосцев и линкоров, немалый вклад в победу над фашизмом внесли моряки катеров-«москитов».

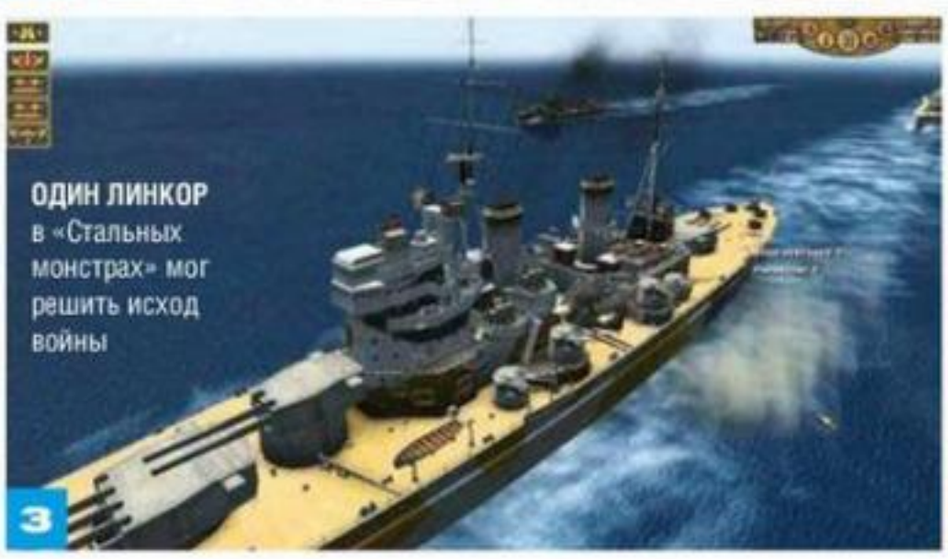
3 «СТАЛЬНЫЕ МОНСТРЫ»

Этот морской титан геймдева предназначен не капитанам, но адмиралам. Очень подробное многоуровневое воссоздание боевых действий Второй мировой в Тихом океане разработано российской компанией **Lesta Studio** в 2005 году. Масштаб потрясал, от оби-



ЗАКАТ И ВОЛНЫ, достойные кисти Айвазовского

1



ОДИН ЛИНКОР в «Стальных монстрах» мог решить исход войны

3

2

лия игровых механик рябило в глазах, могучий графический движок рисовал эффектную картинку.

«Стальные монстры» предлагали руководство флотом США или Японии буквально на всех уровнях: от конструктора новых моделей кораблей и тренировки десантных полков до личного управления зенитной пушкой самого захудалого тральщика. Мы могли двигать военную науку в любую сторону, застраивать острова бункерами, руководить налётами бомбардировщиков и рассчитывать траекторию торпед каждой подлодки. При гигантском количестве опций не обошлось без обилия досадных недоработок, но уж если пользователю удавалось перешагнуть высоченный порог вхождения, «Стальные монстры» давали небывалый игровой опыт.

2 СЕРИЯ ИГР SILENT HUNTER

Первое погружение состоялось в 1996 году, именно тогда вышла в свет первая игра знаменитой серии подводных симуляторов. Опасная служба на подводной лодке времён Второй мировой показана франшизой **Silent Hunter** весьма реалистично. Кроме того, игра может похвастаться по-настоящему увлекательным процессом, что в серьёзном жанре технических симуляторов случается не всегда. Карьера капитана субмарины может затянуть с волшебной силой какого-нибудь **Skyrim** или **Monster Hunter World**.

Название не лжёт, мы играем за охотника, вот только любая неосторожность превращает нас в дичь, как и было в реальности. Навигация и баллистика торпед, забота об экипаже и участие в исторических событиях – все игровые элементы выполнены отлично. Начиная с третьей части (2005) Silent Hunter радует эстетов графикой и эффектами, успешно прошедшими проверку временем: именно здесь самые красивые субмарины. Последние три части, с третьей по пятую, снизили требования к новичкам и значительно прибавили в кинематографичности.

С 2016 года вестей от бренда Silent Hunter не поступает. Но новая игра может подкрасться незаметно, подводники – они такие...

1 WORLD OF WARSHIPS

На сегодняшний день – самая масштабная, глубокая и красивая игра о военном флоте.

Линкоры и авианосцы, крейсеры и эсминцы, канонерские лодки и сторожевые корабли – всё многообразие флота в игре обладает уникальной механикой, оснащением и характеристиками. Капитаны набирают опыт и развивают способности. Очень точная система пожаров и повреждений отдельных агрегатов выгодно отличает проект от армии тематических аркад. Обилие справочной информации понравится любителям истории.

Как и в прежних проектах команды **Wargaming.net**, здесь чисто символический уровень вхождения. Играть и побеждать можно с ходу, а вот на изучение десятков нюансов понадобятся время и смекалка. Важная деталь: игра условно-бесплатная.

Порт приписки **World of Warships** – постсоветское пространство, проект создан усилиями белорусско-российской команды разработчиков. Тем значительнее кажется рейтинг, превышающий 81% на GameRanking.

А главная британская культурная премия BAFTA, премия от страны-«владычицы морей», говорит о многом. ■

ЭВОЛЮЦИЯ WORLD OF WARSHIPS

ЕВГЕНИЙ КАЛАШНИКОВ

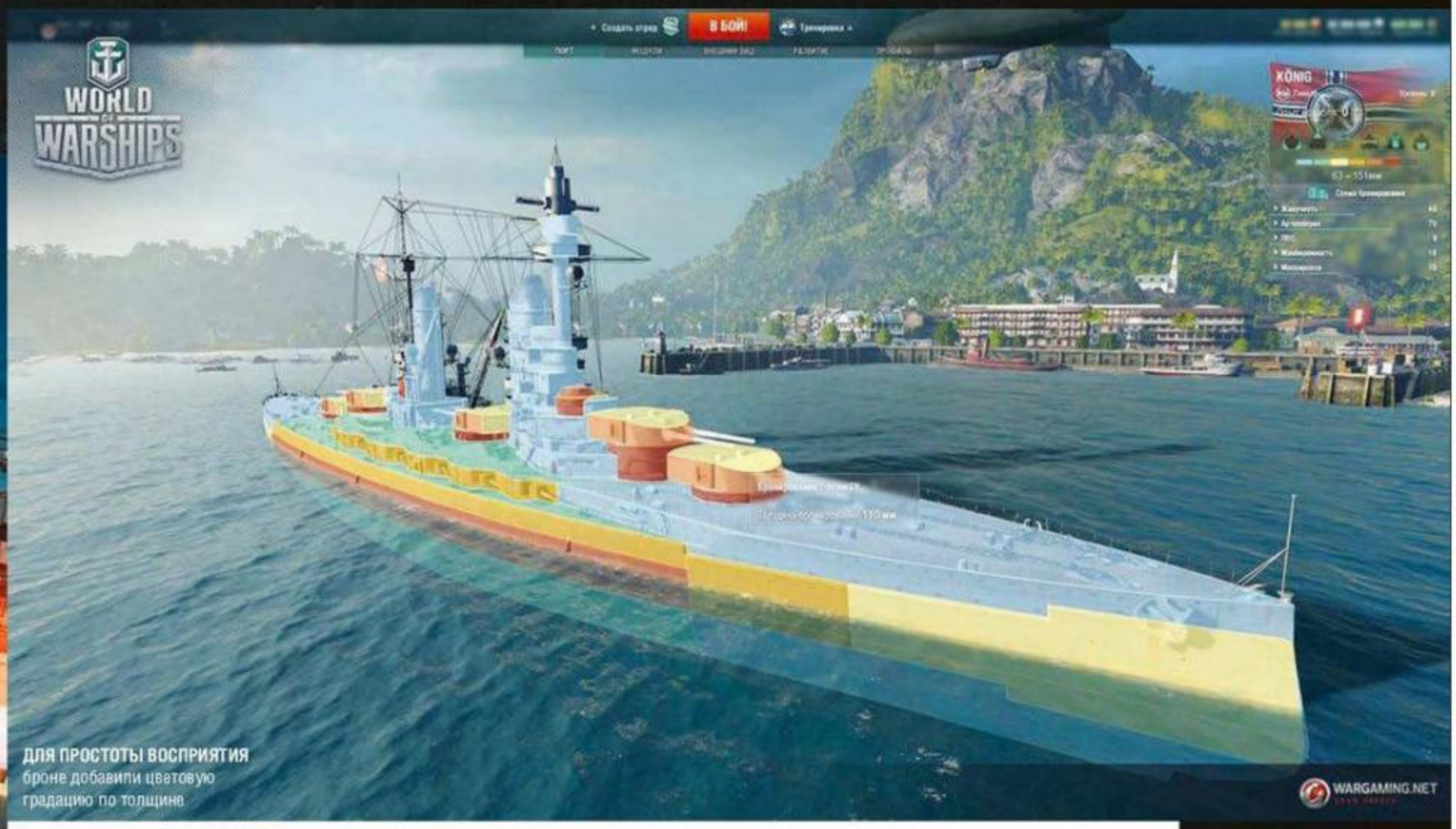
В World of Warships неспешный, но гораздо более глубокий геймплей, чем в той же World of Tanks – титульной игре и визитной карточке студии Wargaming. В отличие от быстрых сражений на танках, в морских боях нужно больше внимания уделять расчёту расстояния, подбору угла поворота к противнику, расположению орудий и постоянному маневрированию, – в общем, стратегический элемент сильнее, чем в насквозь аркадной WoT. Но, как отметил мой коллега в своей рецензии за 2015 год, на релизе проект казался довольно однообразным.

Правда, рецензии на онлайновые проекты быстро устаревают: за три прошедших года WoWs заметно преобразилась и завоевала любовь своего сегмента игроков.

БОИ БЕЗ ПРАВИЛ

Пожалуй, первое, что бросается в глаза, если сравнивать версии игры 2015 и 2018 годов, – это перемены в механике боёв. Например, разработчики добавили систему клановых битв, как в WoT: игроки враждебных кланов теперь могут сражаться друг с другом в формате 7x7. Но выбор техники ограничен: в каждой команде может быть не больше одного линкора, а авианосцы не допускаются вовсе. Зато для ранговых боёв по аналогичной механике даже не нужно состоять в клане (да и авианосцы можно использовать), надо только докачаться до требуемого уровня, а шестерых компаньонов подберёт матчмейкинг.

Wargaming долго экспериментировали над режимами игры: добавляли новые, корректировали существу-



ДЛЯ ПРОСТОТЫ ВОСПРИЯТИЯ броне добавили цветовую градацию по толщине

ВО ВРЕМЯ ИВЕНТОВ на картах появляются соответствующие украшения и новые визуальные эффекты, а у кораблей – свежие варианты раскраски

ющие и пускали под нож неудачные. В итоге остались три: «Превосходство», «Стандартный» и «Эпицентр».

Для «Превосходства» нужен не только навык меткой стрельбы, но и способность быстро перемещаться и контролировать точки на карте: победа зависит от количества заработанных очков. Уничтожая корабли противника и захватывая точки, вы приносите своей команде баллы, за убийство союзника получаете штраф. А попасть по своим проще, чем кажется: если увлечься боем один на один с крейсером врага и глядеть исключительно в прицел, легко не заметить товарища, спешащего на помощь, и случайно отправить его на дно.

«Стандартный» режим схож с «Превосходством», но вместо нейтральных точек у вас с самого начала есть база, которая постоянно приносит очки, а захват аналогичного центра противника гарантирует мгновенную победу.

«Эпицентр» сочетает в себе черты «Превосходства» и старого режима «Акватории» (с захватом одной центральной точки): здесь упор делается на агрессивную игру на средних и ближних дистанциях. В центре карты расположены три контрольные области, одна внутри другой. Тот, кто первым заплывает в самую крупную окружность, захватывает только её; а вот тот, кто доберётся до внутренней, самой маленькой, контрольной точки, получит все три области сразу.

С ПОЯВЛЕНИЕМ НОВОЙ ветки развития эсминцев СССР родилась альтернатива привычной скрытной тактике этого класса: Советы стали провоцировать смелую и дерзкую игру с непрерывным обстрелом кораблей противника с максимальной дистанции

КАМПАНИЯ
«Охота на «Бисмарк»

ХИТРАЯ ЖЕЛЕЗЯКА

В WoWs работает условное правило «камень-ножницы-бумага»: за счёт разницы в скорости, вооружении, защищённости и маскировке одни классы кораблей лучше справляются с другими. Линкоры хорошо работают против крейсеров, крейсера умело топят эсминцы, а те, в свою очередь, охотятся на линкоры. А вот авианосцы в умелых руках представляют опасность буквально для всех: после двух-трёх эскадрилий торпедоносцев, отправленных с такого корабля, на дно пойдут и шустрый эсминец, и толстый линкор. Поэтому поиск и уничтожение авианосцев – приоритетная задача в начале битвы.

На релизе баланс был далёк от идеала: военные корабли одного класса из разных стран почти всегда различались по мощи. Крейсер Германии был настолько лучше крейсера Японии, что, встав на сторону первой, противник заведомо получал преимущество. А если я не хочу ходить на «немцах», мне место на дне?

С добавлением новой техники баланс постепенно выровнялся. Через полгода после релиза вышло

обновление с девятью советскими крейсерами, которые имели сопоставимый с линкорами общий вес залпа и более высокую скорость, хоть и были значительно менее живучими. А после советского флота в игру поступило долгожданное пополнение из Атлантики – ветка немецких линкоров, которые на тот момент оказались лучшими кораблями для ближнего боя.

Новые «немцы» особенно отличались скосами бронепалубы, затруднявшими поражение цитадели линкора с ближней дистанции, а также высокой скорострельностью орудий главного калибра и большим процентом бортовой брони. Работали эти корабли очень агрессивно, а потому быстро завоевали любовь игроков: в любом бою встречался хотя бы один представитель данной ветки.

Добавленные немного позже крейсеры Великобритании подарили ещё больше свободы в выборе тактики. На тот момент только на британских крейсерах пуск торпед мог идти потрубно: до этого торпеды выпускались дружно, веером, и никак не управлялись. А вот на «британцах» игрок мог сам выбирать направление пуска каждой торпеды – и «обмен чемоданами» с почтительного расстояния перестал быть единственной рабочей стратегией.

Британские линкоры отлично показали себя в боях на средней дистанции в 10–15 километров. Их основные преимущества – быстрое восстановление брони и мощные фугасы с повышенным пробитием. А флагман ветки, «Завоеватель», обладал лучшим среди одноуровневых линкоров показателем заметности с кораблей, что сделало бои на средних дистанциях много комфортнее. В маскировке он выигрывает и сейчас, но по боевой мощи уже уступает немецкому и японскому одноклассникам.

В Азии первой половины XX века самым мощным флотом располагала Япония. Тем не менее почти все

КЛАНОВЫЕ БОИ
доступны с 15-го уровня

страны этой части света имели собственные ВМС – хотя многие корабли достались им от Европы, СССР и США. Чтобы не вносить лишней путаницы, разработчики объединили корабли Индонезии, КНР, Тайваня, Таиланда и Южной Кореи в одну общую ветку Пан-Азии. С её выходом стало доступно новое вооружение – глубоководные торпеды. Они идут на большей глубине, нежели обычные, и под эсминцами проходят без столкновения, зато по-прежнему попадают во все остальные корабли.

А в одном из последних обновлений пополнились ряды лёгких крейсеров США – малозаметных и манёвренных кораблей поддержки. Но игра на них требует повышенного внимания и мастерства: из-за малого количества очков боеспособности и слабой брони в целом эти корабли приносят пользу только в руках самых умелых капитанов. Определённого навыка тре-

КОЛЛЕКЦИЯ
High School Fleet

МОДИФИКАЦИЯ ARPEGGIO.
Порт «Йокоска»

бует и их необычная баллистика, благодаря которой можно вести эффективный обстрел, прикрываясь рельефом местности.

СЧАСТЛИВ НАРОД, ИСТОРИЯ КОТОРОГО СКУЧНА

Дополнительное разнообразие в геймплей привнесли «сценарии»: особые бои против ботов, в ходе которых надо не только уничтожать оппонентов, но и выполнять спецзадачи. С ними Wargaming начали вводить в игру историческую составляющую, постепенно добавляя кампании, основанные на реальных битвах прославленных адмиралов.

В мае прошлого года появилась первая историческая кампания «Охота на «Бисмарк». Военно-морская операция, переносящая игроков в май 1941 года, состоит из семи миссий, нацеленных на уничтожение вышеназванного немецкого линкора. Кстати, после успешного завершения сценария корабль можно заполучить в свою коллекцию.

Следом, в рамках исторического ивента «Дюнкерк» и аккурат к премьере одноименного фильма Кристофера Нолана, свет увидел сценарий «Динамо», созданный по мотивам одноименной операции 1940 года. В нём игрокам предстоит сопроводить союзные транспортные суда из Дюнкерка по проливу Па-де-Кале, минуя плотные минные заграждения и отбиваясь от атак вражеской авиации и торпедных катеров.

Сценарий «Гермес» основан на одной из реальных операций ВМС Франции времён начала Второй мировой, когда боевые корабли привлекались для перевозки золотого запаса в США. Принять участие в операции можно только на кораблях Франции, Великобритании и США.

А в конце июня список исторических операций пополнил «Цветок сакуры» – история сражения в заливе Императрицы Августы, где сошлись японская эскадра адмирала Омори и оперативное соединение адмирала Меррила. Тогда японские силы пытались провести контратаку под покровом темноты, так что в этом сценарии игроки впервые опробовали новую механику: ночной бой с использованием осветительных бомб.

Экскурсы в историю не ограничили рамками одного режима. В последних обновлениях в роли командиров боевых кораблей стали выступать исторические личности – первым из них оказался Ямамото Исороку, адмирал флота Японской империи во время Второй мировой войны. А следом добавили Уильяма Хэлси – знаменитый американский адмирал, командовавший ВМС США в южной части Тихого океана, заодно получил собственную кампанию.

СОЛНЕЧНЫЙ МАРСЕЛЬ ознаменовал появление французской ветки техники. Здешние крейсеры отличаются эффективной артиллерией, дальнобойными торпедами и нехарактерно высокой для класса скоростью хода

ПРАЗДНИК К НАМ ПРИХОДИТ

Весёлый сумбур, которого порой не хватает серьёзной и медлительной WoWs, приносят ивенты: разработчики активно поздравляют игроков с праздниками, включая Новый год, День Победы, 23 февраля и даже День Святого Патрика.

Но масштабней всего Wargaming отмечает два особых дня в году. Каждый октябрь стартует хэллоуиновский ивент: в 2016 году он назывался «Спасение «Трансильвании». На время праздника добавили специальную карту с замками, тыквами и прочей чертовщиной, а также три корабля в стилистике стимпанка, на которых надо было сопровождать вышеуказанное судно, сражаясь против монстров-ботов, наземных катапульт и финального босса.

Через год ивент повторили, добавив новую операцию: «Луч во тьме». По сюжету «Трансильванию» с сопровождением затягивает в загадочный портал, откуда вскоре появляются враждебные корабли и таинственная Скверна – смертельно опасный зелёный туман. Попадая в него, корабль игрока получает повреждения каждую секунду, а вот боссы противника в Скверне, наоборот, восстанавливаются.

Но мой личный фаворит по части ивентов – это, конечно, 1 апреля. День дурака вообще очень любят в игровой индустрии, но команда разработчиков World of Warships решила отметить его с особой иронией: каждый игрок смог принять участие в морском побоище в... ванне с пеной.

А через год всем пользователям игры подарили подводную лодку типа «Щука» – бесполезное судно, на котором нельзя было выйти в бой. Со следующим обновлением корабль списали, а игрокам остался ценный пустой слот.

В этом году и вовсе пришлось покинуть привычные моря и сразиться в открытом космосе! Зелёный и красный галактические альянсы устроили гладиаторские бои за запасы уникального минерала – *иридиума*. На игровой процесс фантастические декорации никак не повлияли, но смотрелись весьма эффектно.

УНИКАЛЬНЫЙ КОМАНДИР
Уильям Хэлси

■■■

За неполных три года World of Warships обросла множеством мелочей и полезных примочек, без которых теперь сложно представить её геймплей. Верится с трудом, но на старте в игре не было даже голосового чата, и общаться со случайными сопартийцами приходилось только текстом! Со временем разработчики добавили в игру поддержку звуковых сообщений – а ещё смену погодных условий, лутбоксы за набранный опыт, новый клановый ресурс «нефть», эффективное сглаживание MSAA, тренировочную комнату для испытаний кораблей и много чего ещё. Отдельного упоминания заслуживают камуфляж с героями аниме-сериала **Arpeggio of Blue Steel** и коллекция **High School Fleet** – неожиданных забавных добавок к суровому миру WoWs.

Сейчас World of Warships по праву считается одним из лучших проектов для любителей морских баталий: игре удалось избавиться от большинства недостатков, за которые мы ругали её три года назад, и собрать дружное сообщество пользователей. ■

ЛУЧШИЕ ТАНКИ «ПРОЕКТА АРМАТА»

ЕВГЕНИЙ КАЛАШНИКОВ

Несколько месяцев назад разработчики танкового экшена «Armored Warfare: Проект Армата» представили свежую концепцию обновлений игры. Теперь патчи связаны общей темой и сюжетной линией: первый сезон, получивший название «Кавказский конфликт», открылся всем желающим.

Танкистов ждет новый контент: техника, помимо всего прочего! Израильская ветка не только не уступает «старичкам» в огневой мощи, но ещё и дружелюбна к новым игрокам: машины не имеют серьезных недостатков и не требуют особых тактических знаний. Более того, израильские танки начальных уровней прокачиваются быстрее, чем аналогичная техника других стран.

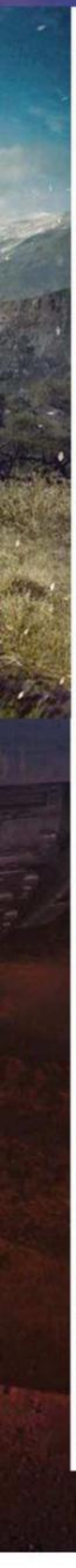
Сейчас у нас есть время разобраться, какие танки в настоящий момент лидируют по мощности и как новички показывают себя на поле боя.

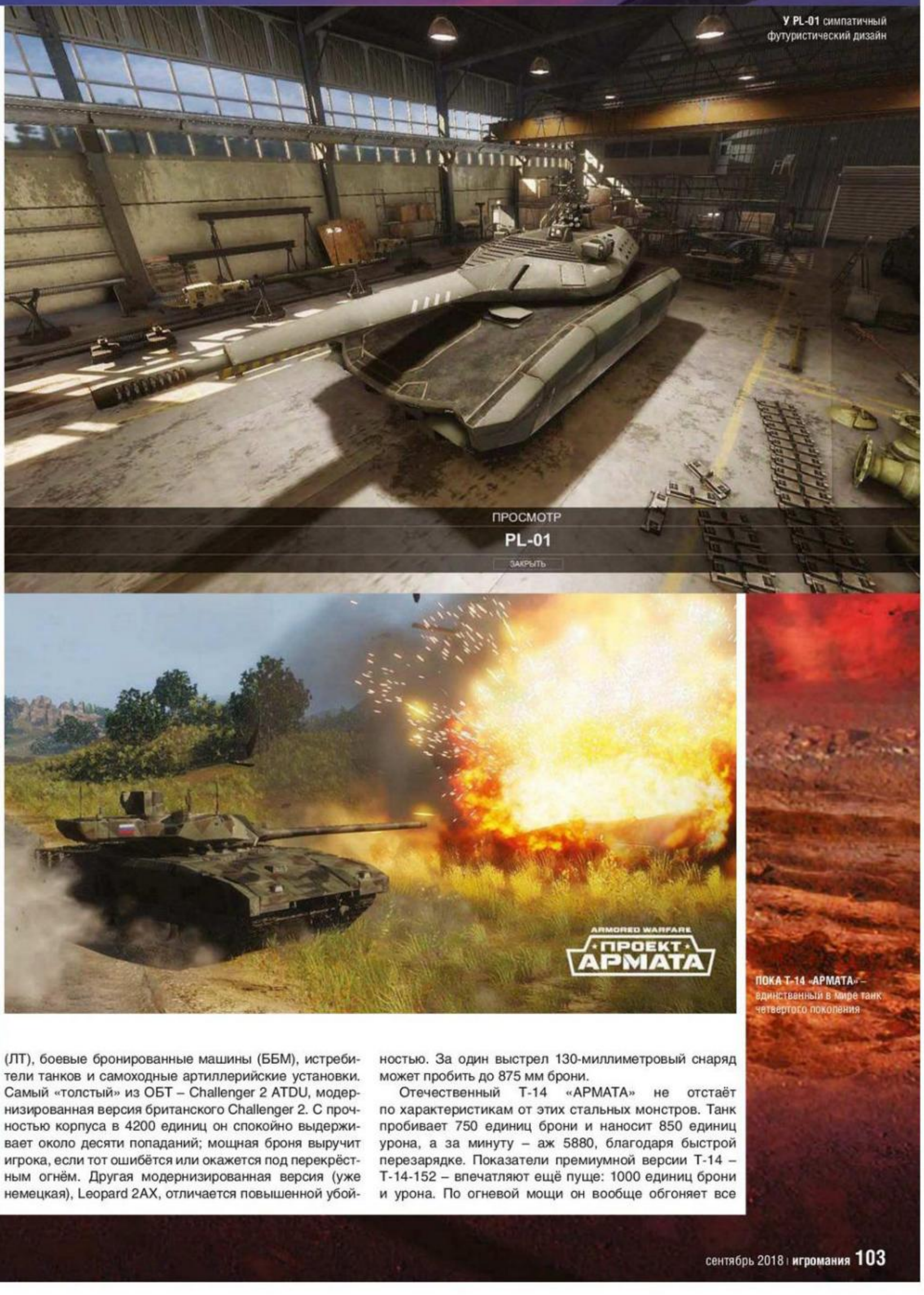
ЛЕОПАРД, ДРАКОН, ВОЛК И... БАРБАРИС?

В «Проекте Армата» техника поделена на пять классов: основные боевые танки (или просто ОБТ), лёгкие танки

CHALLENGER 2 ATDU в игре...

...и в реальной жизни





У PL-01 симпатичный футуристический дизайн

ПОКА Т-14 «АРМАТА» – единственный в мире танк четвертого поколения

(ЛТ), боевые бронированные машины (ББМ), истребители танков и самоходные артиллерийские установки. Самый «толстый» из ОБТ – Challenger 2 ATDU, модернизированная версия британского Challenger 2. С прочностью корпуса в 4200 единиц он спокойно выдерживает около десяти попаданий; мощная броня выручит игрока, если тот ошибётся или окажется под перекрёстным огнём. Другая модернизированная версия (уже немецкая), Leopard 2AX, отличается повышенной убойностью. За один выстрел 130-миллиметровый снаряд может пробить до 875 мм брони.

Отечественный Т-14 «АРМАТА» не отстаёт по характеристикам от этих стальных монстров. Танк пробивает 750 единиц брони и наносит 850 единиц урона, а за минуту – аж 5880, благодаря быстрой перезарядке. Показатели премиумной версии Т-14 – Т-14-152 – впечатляют ещё пуще: 1000 единиц брони и урона. По огневой мощи он вообще обгоняет все

ПОРОЙ РАЗРАБОТЧИКИ балуют игроков бесплатными танками. Вот этот премиальный ОБТ T-72AB давали «покататься» на тридцать дней

ОБОИМ ИТ ДАЛЕКО до Wiesel 1 Hot Wolf. Пусковая установка этого монстра пробивает 900 мм брони и наносит 650 единиц урона всего-то на седьмом уровне

остальные ОБТ. Правда, от улучшения прочности немного пострадала скорость – 152 медленнее обычного Т-14 на 5 км/час.

Несмотря на это, в классе основных боевых танков лидерство удерживает именно техника серии «АРМАТА». Да, у Т-14 меньше брони и пробитие слабее, чем у его собратьев, но это с лихвой компенсируется скоростью и разгоном.

А вот с лёгкими танками всё не так однозначно. Польский красавец PL-01 обладает лучшей пробиваемостью в классе, хорошим уроном и прочностью. Пятиуровневый премиум Begleitpanzer 57 Joker сильно уступает PL-01 по урону и пробитию, но перезаряжается вдвое быстрее. Благодаря этому немец выдаёт космические 10 072 единиц урона в минуту! PL-01, танк *десятого* уровня, способен лишь на 6316.

Высокоуровневые премиумные танки ASCOD LT-105 и VT5 тоже обладают большими показателями урона в минуту: 7894 на восьмом и 6493 на девятом уровнях соответственно. VT5, к слову, еще и прочнее PL-01 на 200 единиц.

Таким образом, если вы хотите играть на ЛТ, лучше выбрать премиальную технику. Тот же Begleitpanzer уничтожает не только всё живое своего уровня, но и противников на пару уровней повыше. В конце концов, всё зависит от ваших тактических предпочтений: больше урона с ASCOD или больше живучести плюс быстрая перезарядка с китайцем VT5.

Далее – боевые бронированные машины. Они не отличаются высокой прочностью и уроном, но быстры и малозаметны благодаря небольшим габаритам: в *них* попасть сложнее, чем в какой-нибудь Panzer, ждущий добычу в кустах. Игра на такой технике заставляет осторожничать и много маневрировать, а значит, лучше выбрать машину пошустрее. Увы, выделяется тут разве что французский Sphinx. Двигатель от Mercedes-Benz разгоняет его до 109 км/час, а урон можно подтянуть до 10 158 единиц в минуту. Отечественный «Корнет-ЭМ» может выступить в качестве альтернативы: он как минимум не уступает Sphinx ни по мобильности, ни по огневой мощи.

Название «*истребители* танков» говорит само за себя. Высокий урон и пробитие у этих машин сочетаются с хорошей манёвренностью, что позволяет «вскрыть» почти любую защиту и избегать опасных ситуаций. Т-15 «Барбарис» обнаружить на расстоянии проще, чем ББМ, поэтому и прочность корпуса у него отличная – 3000 единиц.

А вот вооружён он тридцатимиллиметровой скорострельной пушкой, пробивающей 155 мм брони. Наносит всего 50 единиц урона – негусто, особенно в бою с тяжёлыми ОБТ. Но если сменить стандартные снаряды на дорогие ПТУР, можно пободаться и с 1200 мм защиты. Или, например, возьмите итальянскую самоходную зенитку B1 Draco, которая носится по карте со скоростью 100 км/час, пробивает 350 мм брони, но «тоньше» на 850 единиц.

НА СТРАЖЕ

С уже имеющейся техникой разобрались. Что ждет игроков впереди? Израильскую ветку представляет

MERKAVA Mk.1

MAGACH 6B Gal Batash

Соломон Шрайбер. В его распоряжении будет тринадцать ОБТ, два из них – премиальные.

Танки начальных уровней – M50 Super Sherman, M51 Isherman, Sho't Kal Dalet и семейство Magach – отличаются хорошей точностью. Их настоящая сила, однако, заключена в дальнобойных пушках. Кроме того, Magach 5 получит тепловизор, увеличенную дальность обзора, станет незаметнее, точнее и сможет прицеливаться быстрее, чем его американский аналог M60A1. Но манёвренность у танка откровенно средняя.

Танки Merkava более универсальны. Хотя броня израильских танков не самая мощная в игре, эта серия оснащена передовыми комплексами активной защиты. Системе Super Trophy, установленной на машине десятого уровня, по силам (гипотетически) сбить *любые* снаряды. Техника также получит боеукладку первой очереди: она ненадолго повышает скорострельность. Кроме того, линия Merkava комплектуется противотанковыми управляемыми ракетами LAHAT, что позволяет играть как от пассивной, так и от активной обороны.

Merkava Mk.1 самый прочный среди танков пятого уровня. Это делает его как хорошим защитником союзной техники, так и эффективным бойцом передовой. Модель оснащена боеукладкой первой очереди на четыре выстрела, но показатели у 105-миллиметровой пушки средние. За прочность Mk.1 расплачивается скоростью: это самый неповоротливый ОБТ пятого уровня. При игре на Merkava Mk.1 придётся тщательно продумывать позицию и передвижение на поле боя, так как на скорость в бою рассчитывать не придётся.

■■■

В AW вся техника достойно сбалансирована, и единственной «имбы» тут попросту нет. Т-14 «Армата», Т-15 «Барбарис», Sphinx – чуть ли не лучшие танки в игре, но платить за них *не нужно*. А те, что покупаются за реальные деньги, сильны, но непобедимого танкиста из вас не сделают.

С новой техникой всё понятно: точные и незаметные, но менее прочные и малоподвижные танки. Осталось лишь дождаться появления израильской ветки в игре и проверить боеукладку в реальном бою.

Новичкам, как говорят, везёт. ■

ЧАНГАМ КИМ презентует новый интерфейс наблюдателя

PUBG ЖИВЕЕ ВСЕХ ЖИВЫХ

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

25 июля стартовал большой финал турнира PUBG Global Invitational 2018 — в Берлине, на стадионе Mercedes-Benz Arena. Все те команды, что прошли региональные отборочные, съехались в Германию, чтобы окончательно определить судьбу призового фонда в два миллиона долларов.

Турниру предшествовала пресс-конференция, где исполнительный директор **PUBG Corporation** Чанган Ким обрисовал пятилетний план по превращению **PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS** в полноценную киберспортивную дисциплину. В игре уже появился новый интерфейс для наблюдателей, где виден статус каждого члена любой команды, всплывает информация о том, кто, кого и из чего убил, и содержится ещё море дополнительных описаний того, что происходит на гигантской карте. Кроме того, интерфейс позволяет наблюдать отдельно за каждой командой, что обеспечит более удобные трансляции для разных болельщиков.

ВДОГОНКУ ЗА DOTA 2

Сами турниры будут проходить по всему миру и условно делиться на три уровня: любительские, полупрофессиональные и профессиональные. PUBG Corporation не планирует организовывать всё это самостоятельно, а приглашает к сотрудничеству партнёров, которым будет оказывать всяческую поддержку.

Призовые фонды ожидаются приличные: уже на нынешнем турнире счёт идёт на миллионы долларов, а точная сумма наград будет зависеть от проданных сопутствующих товаров — покупая что-то из списка, вы тем самым добавляете сколько-то долларов к выигрышу. Такая система уже работает в **Dota 2**, и вы наверняка помните, насколько велики тамошние призовые.

Каждый год планируется по два турнирных сезона с грандиозным финалом где-нибудь в ноябре. И хоть на этот месяц и так приходится прорва киберспортивных

ВИД НА АРЕНУ
с большой высоты. Все игроки как на ладони

ПЯТНИЦА – благотворительный день: играют не киберспортсмены, а знаменитые блогеры. Сейчас на сцене Ninja, Shroud и Disrespect

событий, создатели PUBG уверены, что без проблем туда вклинятся. Сейчас разработчики готовят новую систему борьбы с читерами, которая позволит играть в турнирах прямо из дома, без опасений нарваться на соперников с aim-ботами.

А ещё PUBG точно не перейдёт на систему free-to-play — по крайней мере, в ближайшее время. По словам владельцев, их игра и так продаётся быстрее, чем **GTA V**, и цель «набрать побольше игроков» перед ними не стоит. Правда, это заявление идёт отчасти вразрез с последними новостями: в сети то и дело всплывает статистика из **Steam**, где цифры сплошь идут на убыль. В феврале система выдавала PUBG почти четырнадцать миллионов игроков за месяц, а в июне — уже только восемь.

Как большому поклоннику игры, мне небезразлична её судьба, так что я решил прояснить ситуацию. И, прежде чем начались финальные матчи, выловил в коридорах самого Брендана Грина — создателя PUBG и того самого человека, что популяризировал жанр «королевской битвы».

ТАК ТЕРЯЕТ PUBG ПОПУЛЯРНОСТЬ ИЛИ НЕТ?

Брендан Грин: Видите ли, почему-то все смотрят статистику в одном-единственном источнике — в Steam. И сразу заявляют: «Смотрите, вы потеряли половину игроков!» Но это, во-первых, в порядке вещей: то же самое происходит и с Dota 2. Сначала был пик попу-

СЦЕНУ УКРАСИЛИ игровой техникой и оружием. А на торжественном открытии даже спустили на верёвках «парашютистов», изображавших игровую перестрелку

лярности — именно пик, — а потом количество игроков просто стабилизировалось. Да, оно, безусловно, снижается до какого-то предела, но на этом пределе и остаётся — это и есть наша основная аудитория. Ровно такой же процесс и происходит с нами сейчас.

А во-вторых, Steam — только одна из пяти платформ, где продаётся PUBG. И если посмотреть статистику на четырёх оставшихся, то там показатели не только стабильны, но даже растут. В том же Китае очень популярны мобильные платформы, и большинство пользователей играет как раз в мобильную PUBG. С ПК часть народа ушла на консоли — это тоже нормальный процесс. Так что все эти заявления о том, что «игра умирает», основаны на подсчётах одного-единственного сервиса, не покрывающего всю нашу аудиторию.

Людям почему-то очень хочется, чтобы игры проваливались. Так уж они устроены, с этим ничего не поделать. Но я точно знаю, что у нас не тот случай. Я знаю нашу команду и вижу, как и что происходит. Именно поэтому мы строим пятилетние планы на будущее, а не мыслим категориями «нахапать побольше здесь и сейчас». Наша задача — создать стабильную инфраструктуру, которая сделает из жанра «королевской битвы» полноценный киберспорт. А это требует времени.

Очень хорошо, если так! Что ж, расскажите тогда, как вообще устроена киберспортивная версия PUBG? Чем её правила отличаются от правил обычной игры из дома?

В настоящий момент всё выглядит так: в матче участвуют восемьдесят игроков, двадцать команд по четыре человека. Немного модифицирована механика: круг сужается быстрее вначале и медленнее в конце, нет красных зон, ещё пара мелочей… Мы несколько месяцев, почти год, расспрашивали игроков о том, что и как изменить, пока не пришли к такому формату. Но всё ещё может измениться: это постоянная эволюция.

В PUBG очень многое зависит от случайности: кто куда десантировался, какое оружие выпало. Как это вообще соотносится с киберспортом?

На том уровне, на котором играют киберспортсмены, случайность почти не имеет значения. Они знают, куда бежать, как зачищать дома, не попадаясь на глаза сопернику раньше времени, и обычно к моменту первых столкновений каждый уже вооружён как надо. Да, элемент случайности, конечно, остаётся — но не больший, чем в других киберспортивных играх.

Кроме того, они ведь играют не один бой «на победителя». У нас действует система подсчёта очков, которая строится и на количестве убийств за раунд, и на месте в «топе выживших». За два дня набегает — сколько там? — восемь игр, вот за них очки и суммируются. И даже если команда плохо себя показала в первый день, она может наверстать упущенное во второй. Система устраивает и нас, и игроков, но если придумаем как, подправим и её.

А что насчёт читеров? На пресс-конференции сказали, что часть турниров будет проходить прямо из дома. Не требует ли это дополнительной защиты от мухлежа?

Конечно требует, и мы этим заняты. Но наша статистика очень сильно отличается от сложившегося вокруг игры общественного видения. Я знаю реальное количество читеров в игре, и их там не так много. Уж точно поменьше, чем болтают.

Во многом в такой репутации повинна система повторов, которая показывает, как именно вас убили. Она работает заметно хуже, чем нам хотелось бы, и часто показывает искажённую картинку. Вы видите, как кто-то стреляет явно мимо, а вы всё равно умираете, и вам кажется, что это злостный читер с aim-ботом. На самом же деле он стрелял чётко в вас — просто реплей у нас несовершенен. Не доверяйте ему!

Собираетесь ли вы его исправлять?

Да, но не сейчас — это вопрос приоритетов. В настоящий момент мы сосредоточены немного на другом: сформировать киберспортивную платформу. Мы хотим быть уверены, что всё работает стабильно, что там не будет критических багов, приводящих, например, к неожиданной гибели персонажа. Чтоб если вас в игре убили, то это точно произошло благодаря стараниям более удачливого игрока, а не оттого, что вы поймали глюк или игра неожиданно «упала».

Если отойти от киберспорта, что нового ждать от базовой версии?

Ну, в первую очередь новую снежную карту, которую мы хотим выпустить этой зимой. В ней появится кое-какой интересный функционал, о котором я, понятное дело, пока ничего не скажу. Но он будет давать свежие ощущения и опыт от PUBG, и именно этого я хочу от игры: чтобы она постоянно удивляла и выдирала из зоны комфорта.

То же, кстати, касается и киберспорта: игроку важно не только хорошо стрелять, но и быстро ориентироваться в меняющейся обстановке. Вдруг погода поменяется посреди матча? Нужно быть готовым и к этому. В этом одна из главных, на мой взгляд, фишек PUBG: никогда не знаешь, чего ожидать. ■

«ЧЕЛОВЕК-МУРАВЕЙ И ОСА»

САМОЕ ТО ПОСЛЕ «МСТИТЕЛЕЙ»

ДМИТРИЙ ШЕПЕЛЁВ

«Человек-муравей» Пейтона Рида был нормальным фильмом. И это не комплимент.

После двух **«Мстителей»**, **«Другой войны»** и **«Стражей галактики»** Marvel почему-то решили выдать вариацию на тему самого первого **«Железного человека»**. Только вот Пол Радд, при всём своём таланте, совсем не Роберт Дауни-младший, а Кори Столл, сыгравший злодея, – отнюдь не Джефф Бриджесс.

Картина хоть как-то запомнилась благодаря трём вещам: харизме Майкла Дугласа, комедийному дарованию Майкла Пеньи и потрясающему экшену. Правда, его всё равно было не так много, как хотелось бы. В остальном же то была типичная история становления супергероя. Нам остаётся только гадать, насколько оригинальное кино мы бы получили, если б у руля проекта всё-таки остался режиссёр Эдгар Райт.

Как оказалось, жалеть теперь и не о чем. Пейтон Рид учёл все ошибки и выдал один из лучших сиквелов за всю историю киновселенной Marvel.

В ГИГАНТА
Скотт превратится лишь раз за фильм. Это всё ещё очень опасно!

ОЧЕРЕДНАЯ ШУТКА ПРО РАЗМЕР

После помощи Капитану Америке в берлинском аэропорту Скотт Лэнг снова оказался под стражей. Правда, тюремный срок заменили домашним арестом. А вот Хэнка Пима и его дочь Хоуп власти сочли полноценными соучастниками бунта, поэтому теперь они в бегах. Скотт уже смирился с тем, что его карьера Человека-муравья окончена. Осталось только дождаться конца заключения, а после – вернуться к роли хорошего отца. Но внезапно Лэнга начинают посещать странные видения. В них он смотрит на мир глазами Джанет Ван Дайн – жены Хэнка Пима, которая много лет назад пропала в квантовом измерении.

Такую сюжетную завязку можно развить во что угодно. К примеру, драматически поведать о том, как обстоятельства вынуждают человека выбирать между долгом и семьёй. Или пойти по тропе всё той же «Другой войны» и показать героев, что скрываются от правительства. Но нет, создатели отметают все лишние амбиции. **«Человек-муравей и Оса»** – чистой воды фантастическая комедия, каких не было уже очень давно.

Несмотря на огромный бюджет, это всё же маленький фильм. Здесь не решаются судьбы мира, как в последних «Мстителях», и не плетутся шекспировские интриги, как в **«Чёрной пантере»**. События происходят исключительно в Сан-Франциско, связь со всей остальной киновселенной сведена к минимуму, а в центре сюжета один конкретный «квест»: вызволить жену Пима из микромира.

Есть герои и злодеи – загадочная девушка по прозвищу Призрак и мерзкий делец в исполнении Уолтера Гоггинса. Всё, ничего лишнего. Просто задорное кино. И если первая часть похождений Скотта Лэнга была морально устаревшей, то вторая ощущается по-хорошему олдскульной. Она будто и не из нашего времени вовсе. Если заменить многомиллионную компьютерную графику на комбинированные съёмки и аниматронику, то картину можно поставить на одну полку с **«Флаббером»** или **«Дорогая, я уменьшил детей»**.

ХЭНК ПИМ
всё такой же старый брюзга. Но в этом главная фишка персонажа!

ПРИЗРАК
не сильно выделяется на фоне традиционно скверных злодеев Marvel. Её мотивация понятна, но персонаж всё равно слишком уж клишированный

СИЛА МУРАВЬЯ

Юмор здесь – основа всего. Майкл Пенья всё так же хорош, но прелесть в том, что на него теперь не завязаны самые забавные сцены. Все без исключения персонажи либо шутят сами, либо участвуют в хохмах. Даже злодейка Призрак, чья история довольно трагична, минимум один раз вызвала хохот в зрительном зале. А у Пола Радда и вовсе полно моментов, после которых не стыдно называть его одним из самых обаятельных актёров нынешнего состава Marvel. Тут даже пример привести нельзя, потому что чистые спойлеры. Редкий случай, когда маркетинговый отдел не перестарался, и почти ни один ключевой момент не просочился в трейлер.

С главной фишкой Человека-муравья – трюками с размером – всё отлично. Графика по-прежнему фотореалистичная даже в большей степени, чем в других блокбастерах. Из-за этого самые привычные бытовые приборы, увеличенные во много раз, заставляют хоть чуть-чуть да опешить: «Чёрт, а ведь я и правда почти чувствую себя меньше!» По изобретательности экшена «Человек-муравей и Оса» уделывает и «Мстителей», и **«Дэдпула»**, и всю остальную супергероику последних лет (разве что **«Человек-паук»** с Холландом может потягаться). Одна только погоня, которую слегка засветили в трейлерах, может претендовать на звание самого эффектного эпизода года.

И это только то, что касается нашего мира, – а есть ещё и квантовое измерение, которое в первой части показали мельком. Здесь нам дадут вдоволь полюбоваться и на микрокосмос, и на его обитателей. Правда, он уж очень похож на калейдоскоп реальностей из **«Доктора Стрэнджа»**. Совпадение? Да, но фанатских теорий вокруг него можно накрутить предостаточно.

■■■

Есть ли у фильма проблемы? Определённо. Он как минимум разочарует всех, кто ждал от продолжения «Человека-муравья» глубины и драматизма. Он оставляет после себя эмоции, а не мысли и воспоминания. Я пишу эту рецензию спустя всего пару дней после просмотра, но уже с трудом выхватываю из памяти отдельные фрагменты, за исключением экшен-сцен.

«Человек-муравей и Оса» – это в куда бо́льшей степени аттракцион, чем прочие фильмы студии. Двухчасовой сеанс терапии смехом после опустошающего финала «Войны бесконечности». И вместе с тем довольно символично, что именно эта картина, а не «Мстители», стала юбилейной, двадцатой, полнометражкой в киновселенной. Будто Marvel напоминают нам с вами, что главное для них – развлечь зрителя, заставить его улыбаться во время и после просмотра.

И пока это им удаётся. ■

ТЕРАБАЙТ ДЛЯ ИГР

SSD AData SX8200NP с контроллером Silicon Motion

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **AData SX8200NP**
- **Форм-фактор:** 2280
- **Интерфейс:** PCI Express x4
- **Объем:** 960 ГБ
- **Контроллер:** Silicon Motion SM2262
- **Память:** Micron 3D TLC
- **Скорость чтения:** 3200 МБ/сек
- **Скорость записи:** 1700 МБ/сек
- **MTBF:** 3 000 000 ч
- **Рабочие температуры:** 0–70 °C
- **Габариты:** 80x22x3,5 мм
- **Вес:** 8 г
- **Цена на август 2018 года:** 21 800 рублей ($350)

Твердотельные накопители в привычном формате ноутбучного диска существуют уже лет восемь, ассортимент предложений с интерфейсом SATA широк и многообразен как по объему, так и по ценовой доступности. Но вот пропускная способность SATA исчерпана, и все больше SSD выходит в форм-факторе M.2. Одна из таких новинок – A-Data SX8200NP, основанная на свежем контроллере от Silicon Motion. Давайте рассмотрим её в деле.

Внешний вид

На глаз отличить один SSD форм-фактора 2280 от другого можно только по маркировке да количеству микросхем на текстолите. В нашем случае их семь – контроллер, два «буфера» DDR3 и четыре чипа NAND-памяти. Контроллер из новых среднебюджетных, Silicon Motion SM2262. Он представлен в прошлом году, поддерживает NVMe версии 1.3 и рассчитан на работу по интерфейсу PCI Express x4. Максимальные скорости последовательного чтения и записи – 3,5 и 3 ГБ/с соответственно. Данные пользователя хранятся в четырех чипах с трехмерной TLC памятью производства Micron, «полезный» объем – 894 ГБ.

К накопителю прилагается небольшой радиатор из 0,3-миллиметровой алюминиевой пластины, украшенный логотипом производителя.

Фирменное ПО

Всеми накопителями ADATA управляет программа SSD Toolbox – небольшая утилита с дружественным к пользователю интерфейсом. Предназначений у неё два: информирование о параметрах SSD и проведение простейших операций обслуживания: тест состояния диска, удаление данных, обновление прошивки.

Смутил лишь один момент, связанный с температурой, – утилита рапортует о 22°C на контроллере, тогда как в комнате воздух прогрелся до 28 градусов. Ранее подобных косяков при работе с дисками ADATA не возникало. Видимо, нужно вносить коррективы в алгоритмы взаимодействия с новыми накопителями.

Результаты тестов

Если взглянуть на результаты CrystalDiskMark, становится понятно, откуда взялись данные по скоростям последовательного чтения и записи в спецификациях на сайте – 3181 и 1757 МБ/с соответственно. Не менее впечатляют показатели случайного чтения/записи: 2599 и 1728 МБ/с. AS SSD выдает куда более скромные показатели: последовательные чтение/запись 2277/800 МБ/с.

Наиболее приближенную к реальности картину показывают графики в AIDA: средние значения для последовательного доступа не превышают 2458/825 МБ/сек, случайного – 829/595 МБ/сек. Несмотря на значительное отличие от заявленных параметров, для недорогого SSD цифры достойные.

Температурный режим с комплектным радиатором хороший: 28 градусов в простое, 42 – под нагрузкой. Если установить более массивный радиатор, то нагрев при активном обмене данными падает до 38 градусов.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТОВ (СКОРОСТЬ, МБ/С)

	Средняя	Минимальная	Максимальная
AIDA 64			
Потоковое чтение	2458	2342	2773
Потоковая запись	825	255	1689
Случайное чтение	829	677	1452
Случайная запись	595	209	1073
AS SSD			
Потоковое чтение	2277		
Потоковая запись	799		
Блоками 4K чтение	35		
Блоками 4K запись	58		
Блоками 4K глубина очереди 64 чтение	1194		
Блоками 4K глубина очереди 64 запись	876		
CrystalDiskMark			
Потоковое чтение	2593		
Потоковая запись	1671		
Блоками 4K чтение	74		
Блоками 4K запись	220		
Блоками 4K глубина очереди 32 чтение	722		
Блоками 4K глубина очереди 32 запись	626		

Общие впечатления от AData SX8200NP неплохие: приемлемые скорости чтения/записи, малый нагрев под нагрузкой. Позиционирование накопителя правильное, он хорошо подходит для настольных рабочих или игровых компьютеров в роли системного диска. Учитывая температурные характеристики, можно рекомендовать для установки в ноутбуки. А объем в 900 гигабайт позволит не стеснять себя в количестве устанавливаемых ААА-игр. ● *Дмитрий Колганов*

Мир Фантастики

mirf.ru

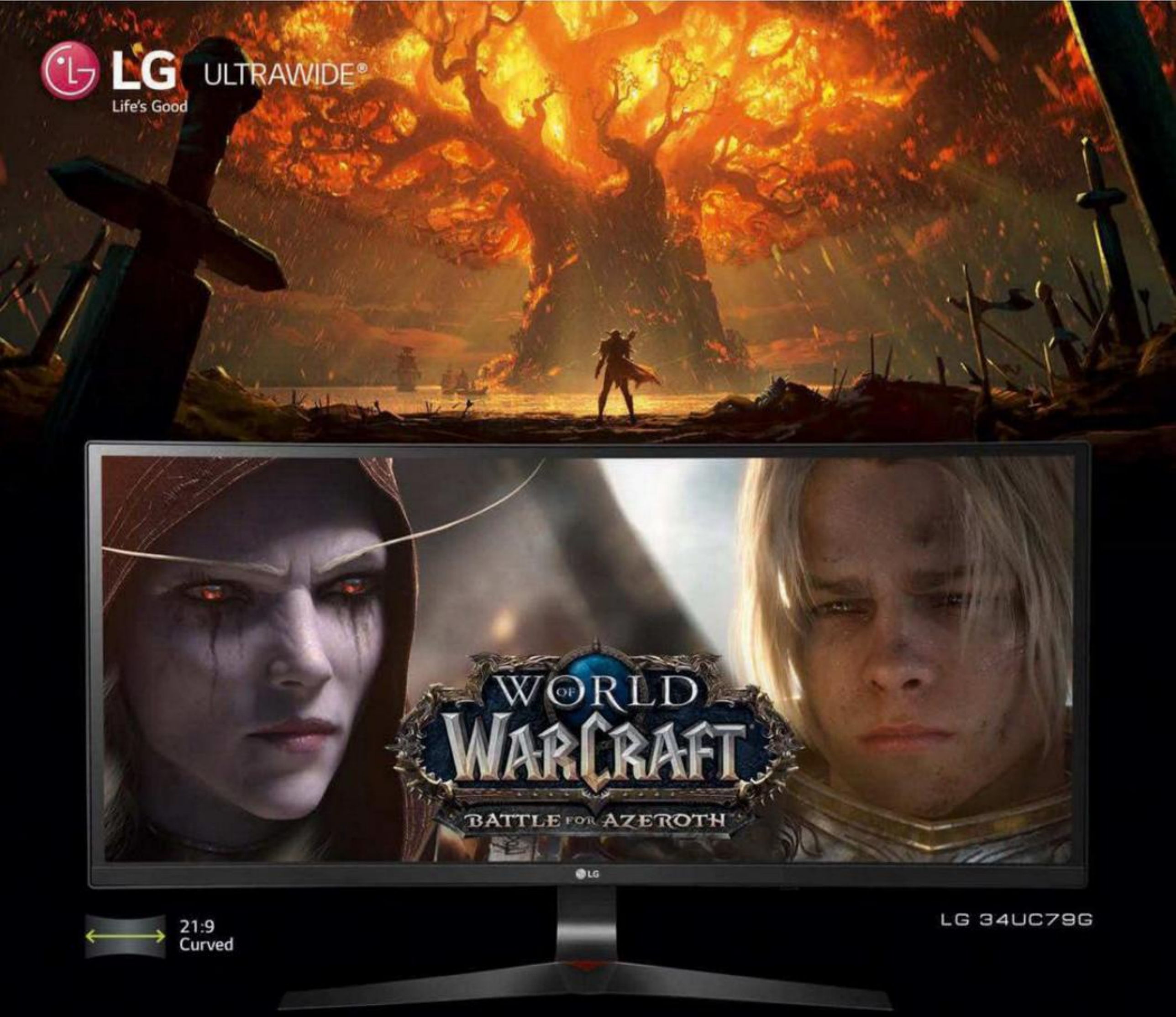
16+

ГЛАВНЫЙ САЙТ И ЖУРНАЛ О ФАНТАСТИКЕ, ФЭНТЕЗИ И КОМИКСАХ

- НОВОСТИ ФАНТАСТИКИ — ЕЖЕДНЕВНО
- ВСЁ О НОВИНКАХ КИНО, КНИГ, КОМИКСОВ И СЕРИАЛОВ
- СОВЕТЫ, ЧТО ПОСМОТРЕТЬ, ПОЧИТАТЬ И ПОСЛУШАТЬ
- САМЫЕ СВЕЖИЕ СЛУХИ И ФАНАТСКИЕ ТЕОРИИ
- ФАНТАСТИЧЕСКИЙ АРТ И КОСПЛЕЙ

ЧЕМ ЗАКОНЧИТСЯ «ИГРА ПРЕСТОЛОВ»? КАКИМ МОГ БЫТЬ СЮЖЕТ ФИЛЬМА «ЧУЖОЙ: ЗАВЕТ»? КАКИЕ СЦЕНЫ ВЫРЕЗАЛИ ИЗ «ПОСЛЕДНИХ ДЖЕДАЕВ»? КАК ИЛОН МАСК МЕНЯЕТ МИР?

РЕКЛАМА



«ИГРОМАНИЯ» СОВМЕСТНО С LG ELECTRONICS

ВЫБИРАЕТ ИГРУ МЕСЯЦА!

КАЖДЫЙ МЕСЯЦ — НОВАЯ ИГРА, И ВСЕ САМОЕ ВАЖНОЕ, ЧТО ВАМ НУЖНО ЗНАТЬ О НЕЙ.

КАК НА МОНИТОРАХ В ФОРМАТЕ 21:9 ВЫГЛЯДЯТ СОВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ?

УЧАСТВУЙТЕ В КОНКУРСАХ, ГЛАВНЫЕ ПРИЗЫ В КОТОРЫХ — ULTRAWIDE МОНИТОРЫ LG!

IGROMANIA.RU/LAUNCH/LG

РЕКЛАМА